La storia dei videogiochi

RAM

Dicembre 2018 - Numero 10 - Rivista gratuita pubblicata su www.retrogaminghistory.com

The Secret of Monkey Island

Le scimmie ci ascoltano

RHM
Retrogaming History Magazine

DIRETTORE RESPONSABILE

Sandro “Sunstoppable” Prete

GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Francesco “Snake” Prete

REDAZIONE:

Andrea “Lerry” Monti
Alessio “AlextheLioNet” Bianchi
Arblu
Cthulhu
Daniele “PukkaNaraku” Puca
Dario “Dariolino78” Lanzetti
Fabio “Karka” Basso
Fabio “Super Fabio Bros” D’Anna
Federico “Trekili” Grillo
Federico “Boyakki” Tiraboschi
Gianluca “musehead” Santilio
Giovanni “Heclegar” Pedditzi
Giuseppe “Epikall” Di Lauro
Igor “igorstellar” Maggiorelli
Luca “Ikaris” Boldini
Luca “lukezab” Zabeo
Marco “MacDLSA” Marabelli
Maurizio “Amy-Mor” Tirone
Paolo “Big_Paul86” Richetti
Pietrangelo “P.Min.” Minelli
Sergio “Ethan” Somai
Simone “Simo21” Peila
Stefano “Nembulus” Torriani

HANNO COLLABORATO:

Alberto “Mormegil Darkblade” Alamia
Alberto “Bert” Fin
Alessandro “Sanderrecord” T
Alex “Striderhiryu” Bianchini
Andrea “AgtPunk” O.
Angela “Phoebe” Muraglia
Carlo “jfruscian” Di Toma
Clario G.
Cristian B.
Domenico “Mimtendo” M.
Emanuele “HaZYeL” Martarelli
Emiliano “MasterGen” Valori
Fabio “rosho” Crivellaro
Fabio “FabMark81” Marchese
Fabrizio “Zic” Vai
Federica “Shady” Agliata
Francesco “Titas” E.
Francesco “FraG Malpelo” Gallo
Francesco “Gekido” Ugga
Gianluca Mazzotta
Giuseppe M.
Ivan “Lordofthunder” B.
Ivan M.
Ivan “Ivan93” Miralli
Jacopo “Ginji” D.
Karim “Yotobi” Musa
Kerin “Super Princess Peach” Verzeni
Luca “Synapsy” C.
Luca “Musky” M.
Luigi “BraunLuis” Marrone
Marco “Spagno” S.
Marco M.
Matteo “Postrale” Cavestro
Nicola “SFCHAMPION” Matteuzzi
Riccardo “Axel” B.
Roberto “R o b” Prete
Roberto “Mr.Green” S.
Simone “Sio03” Capocchi
TommyHommy
Zorkaan

in questonumero 10

RECENSIONI

10 The Secret of Monkey Island
12 Trigger Heart Exelica
13 Golden Axe
14 The Firemen
16 Hokuto no Ken
18 QuackShot
20 Cotton: Fantastic Night Dreams
22 Märchen Adventure
23 Exit
24 Goal! Goal! Goal!
26 Zak McKracken
28 Batman: The Movie
30 Crazy Climber

RUBRICHE

06 RetroReport
32 Sembra Retro ma no é
34 Sproloquio Videoludico
38 Polaroid Sun
40 Missing in Action

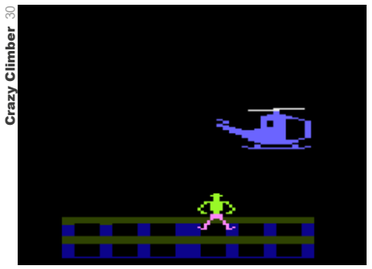
SPECIALI

36 Pioneer Palcom PX-V7
39 Cho Ren Sha 68k

The Secret of Monkey Island 10

QuackShot 18

Zak Mackracken 26


Crazy Climber 30

Sembra Retro ma non é 32

Missing in Action 40

Pioneer Palcom PX-V7 36

Hokuto no Ken 16

Cho Ren Sha 68k 40

“ALL I WANT FOR CHRISTMAS IS YOU”

Se avete quasi toccato la quarantina o se l’avete abbondantemente superata e siete stati e continuate ad essere degli appassionati dei videogiochi, ricorderete anche che quando si era ragazzini sognavate di diventare giornalisti di videogiochi, perché scrivere della propria passione doveva essere proprio il più bel lavoro del mondo. Giocare in anteprima titoli super attesi, addirittura gratis, volare in giro per le fiere, soprattutto la mastodontica E3, e farsi leggere da altri appassionati era qualcosa di molto attraente. Ecco, RH nasce da questo sogno. Però RH è un sito, è tutto virtuale, un giorno non ci sarà più e tutto quello che abbiamo fatto scomparirà nell’etere. È normale. Però cosa succederebbe se ad un sito web gli si dà una forma in modo che esso possa essere tangibile e avere una possibilità di vivere più a lungo? Nasce RHM. La versione “cartacea” di Retrogaming History. Vero, è virtuale anch’essa, essendo un semplice PDF, ma se la si stampa, come ho fatto io, diventa a tutti gli effetti come tutte le riviste che ho e che custodisco ormai da una ventina di anni. Le recensioni scritte sono lì, tangibili, portatili. E pochi cazzi la carta è immortale, mi dà una sensazione di sicurezza, di eterno. Sono sicuro che se tra 20 anni vorrò leggere qualcosa che ho scritto mi basterà riprendere la mia copia di RHM stampata, forse ingiallita, stropicciata, per ritornare indietro nel tempo. Tra 20 anni difficilmente RH sarà ancora online (oddio me lo auguro).

E pensare che quando arrivò il primo numero di RHM, eravamo scettici se avesse riscontrato il favore dei lettori. Invece l’incredibile accoglienza, ci spinse a produrre altri numeri, in un continuo miglioramento fino al numero 9. Dopo la vita vera, non quella di internet, ha preso il sopravvento e di RHM non si è visto più l’ombra sino ad oggi. Numero 10, Natale 2018. Tutti noi sotto queste feste siamo indaffarati a comprare regali ad amici e parenti. Allora anche noi abbiamo fatto un regalino a chi ci legge e ci segue dopo tutti questi anni. Badate bene, su questo numero difficilmente vedrete roba nuova che non potete leggere sulla controparte web. Però volete mettere di stamparla e dare al lavoro nostro una bella dose di longevità?

Delle volte penso che mi piacerebbe poter mettere insieme tutti gli articoli scritti su RH e crearne un super librone, stile un compendium che tanto vanno di moda. Sarebbe un casino tra l’avere l’approvazione di tutti i redattori che sono passati sulle virtuali pagine di RH, per non parlare dei diritti delle varie software house. Ma sognare non da fastidio a nessuno e chissà che un giorno non si possa fare qualcosa di mastodontico. Certo, chi bazzica un po’ con la grafica, Indesign, Photoshop e company, potrà comprendere la mole di lavoro che c’è dietro anche ad una piccola rivista come RHM e, credetemi, è tutto fatto veramente con passione, attenzione e cuore. Non vi so dire se ci sarà spazio nei mesi a venire di altri numeri di RHM, non posso prometterlo mi spiace. Diciamo che l’intento è di continuare, ma se la vostra accoglienza si dimostrerà piena di entusiasmo e interesse, di consigli e critiche, sono sicuro che sarà un grande carburante alla nostra voglia di continuare.

Quindi, oltre a consigliarvi di stampare RHM e di recuperare gli altri numeri se non lo avete già fatto, voglio augurarvi buone feste e che il vecchio panzone vestito di rosso possa portarvi ciò che desiderate.

Buona lettura e fateci sapere i vostri pareri!

Sandro Prete

retro report

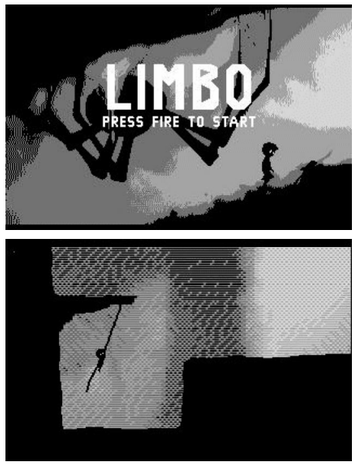
a cura di **Alessio Bianchi**

CROWNLAND

Rilasciato appunto nel 2006 per Atari 8-bit ad opera del team LaResistance, Crownland è appunto un homebrew platform à la Super Mario Bros. firmato da Piotr "Probe" Wisniewski (programmazione), Adam "Ooz" Powroźnik (grafica) e Mateusz "Borne" Wisniewski (audio).
Ebbene, questo titolo dalle interessanti caratteristiche tecniche, quali l'"ampio" e "sofisticato" utilizzo dei colori permesso dallo scaltro utilizzo delle DLI (Display List Interrupt), lo scrolling hardware in parallasse multistrato e le pseudo-trasparenze, è ora in sviluppo per Atari STE.
Questa "Official Conversion from scratch" a cura di Cerebral Vortex presenta su "ST Enhanced" (requisiti: Mega ST / 520 STE o sistemi più datati che comunque montino il chip BLiTTER) un'ideale rilettura "16-bit" delle feature di punta dell'originale 8-bit: "Full VBL -50 FPS-without slowdown", "Smooth Horizontal Parallax Scroll" e "Color Palette/Raster Split".

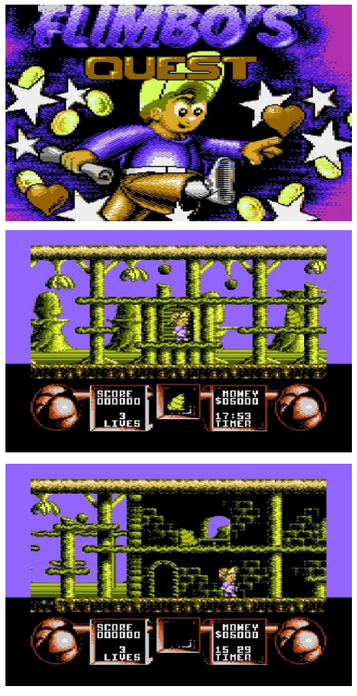
LIMBO 64

Originariamente disponibile su XBox Live Arcade (2010) e poi oggetto di ben 10 conversioni, il popolare 2D puzzle-platform dal distintivo stile grafico creato e diretto da Arnt Jensen e dai membri del team indipendente Playdead, si stia ora "reinpixellando" su Commodore 64.
Ebbene, questo ulteriore porting di Limbo in sviluppo appunto per il mitico 'biscottone' di casa Commodore, attesa trasposizione firmata da uno dei programmatori originali, Søren Trautner Madsen, è stato rilasciato oggi su CSDb in versione preview.



FLIMBO'S QUEST IN ARRIVO SU ATARI 8-BIT

Quinta versione del titolo dopo quelle rilasciate 28 anni fa per Commodore 64 / C64GS, Amstrad CPC, Amiga e Atari ST, questa trasposizione per Atari 8-bit del noto platform System 3 si presenterebbe già piuttosto promettente.
Il nuovo Flimbo's Quest per Atari XL/XE realizzato dai coder Lao e Solo e musicato da Miker, infatti, tenuto in debito conto che al momento è solo allo stadio alfa di sviluppo, sembrerebbe già essere a grandi linee all'altezza della nota e particolarmente apprezzata versione C64.
In occasione dell'evento Sillyventure 2018, gli autori ne hanno rilasciato l'alpha version, specificando che gli attuali requisiti hardware ("Atari XL/XE with 512 kB") per farla girare sono teoricamente e sperabilmente ben più esosi di quelli ipotizzati per la futura Final Release: "Final destination is 130xe/256kb or stock atari xl/xe + cartridge (same as C64 version)".



OMEGA BLAST: RILASCIATA LA VER. 0.9

Si presenta come un velocissimo quanto frenetico sparatutto a scorrimento verticale di ambientazione spaziale sulla falsariga di Summer Carnival '92: Recca (KID / Naxat Soft, 1992) per Nintendo Famicom questo nuovo titolo "celebrativo" ("Mega Drive 30th Anniversary") in sviluppo per il 16-bit Sega.
Interessante WIP homebrew a cura degli sviluppatori giapponesi Rael / Nendo, Omega Blast è stato recentemente rilasciato in "ver. 0.9" e può essere per ora provato tramite emulatore (ROM: omega_blast.bin) e presumibilmente su real hardware via flash cart con la formula del "2 minutes score attack".

BATTLE PRINCESS MADELYN

Questo atteso old-school action-platform firmato dallo studio canadese Casual bit Games, team indie già autore di Insanity's Blade: The Chronicles of Thurstan, può essere etichettato come una sorta di "successore spirituale" al femminile del noto coin-op Capcom. Basato su Unity Engine e previsto nelle versioni Playstation 4, XBox One, Nintendo Switch e PC, Battle Princess Madelyn sarà rilasciato appunto il prossimo 6 dicembre. A seguire nel 2019 due ulteriori release per Wii U e PS Vita.

ANCHE I PC DIVENTANO MINI ARRIVA PC CLASSIC

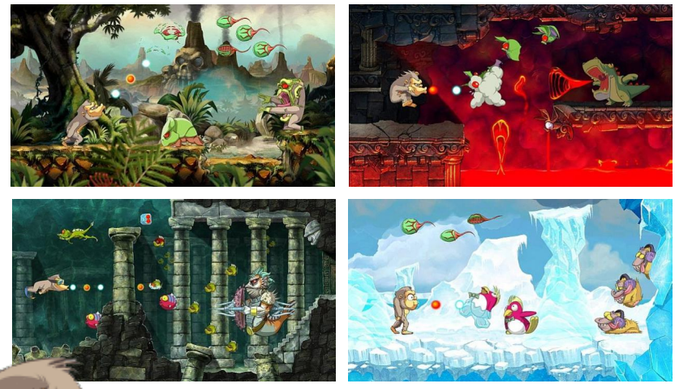
Per la serie "mini=soldi facili" arriva direttamente dal team Unit-E il PC Classic, piccolo simil pc che all'interno conterrà ben 30 videogiochi "storici" presi pari pari dagli anni 80/90 e dai nostri ricordi DOS dei quali non si conosce altra informazione. Inoltre Unit-E parla anche di una mini tastiera, mini mouse e un joypad appositamente creato per l'occasione. Conosceremo altre info su questo curioso progetto a Dicembre, quando sarà aperta una campagna di crowdfunding atta a raccogliere fondi per terminare il progetto.

DRUIDARIUM

WIP homebrew firmato da KK e presentato al recente evento atariano Silly Venture 2018, Druidarium si è distinto già all'attuale stadio di sviluppo per la velocità e fluidità dello scrolling e per il discreto livello di dettaglio dei fondali. Questo apprezzabile, ancorchè lontano dalla final release, comparto tecnico lo ha collocato al 2° posto nella Atari XL/XE (STANDARD hardware) Game Competition.
Chi fosse interessato a seguire passo passo lo sviluppo di Druidarium può tenerne traccia tramite il relativo thread del Forum di AtariAge.

Due precisazioni:
-L'attuale schermata del titolo presenta un refuso nel titolo ("DRUDARIUM" anzichè "DRUIDARIUM") che sarà corretto in seguito;
-Questo homebwer WIP platform può essere già scaricato all'attuale (ancora appunto acerbo) stadio di sviluppo da Fujiology.

TOKI: IL REMAKE PER SWITCH



Reca firme interessanti questo remake per Switch dello storico coin-op di TAD Corporation: Philippe Dessoly, grafico cui si deve il lato visivo delle conversioni di tale arcade per Amiga e Atari ST e artista con all'attivo lavori legati alle serie UFO Robot e Captain Harlock, nel ruolo di Direttore Artistico e Raphael Gesqua, compositore videoludico di lungo corso che, insieme a un altro membro del team, Pierre Adane, e allo stesso Dessoly, sviluppò per diverse console domestiche e portatili l'action platform Mr. Nutz (1993-2001).
Ebbene, dopo una lunghissima attesa il remake del classico arcade hit datato 1989 è stato rilasciato oggi, al momento nella sola versione fisica, in esclusiva per Nintendo Switch da Microïds.

R0X ZERO

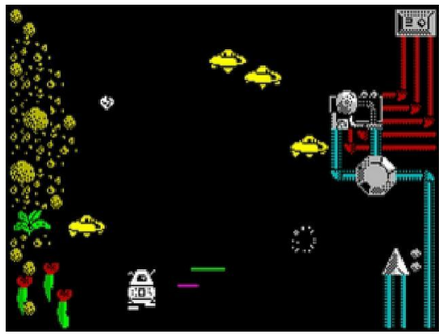
Realizzato lo scorso 3 novembre e piazzatosi al 1° posto nella Game Competition dell'evento atariano SillyVenture 2018 (categoria: Atari STE), R0x Zero è appunto un vertical shooter di ambientazione spaziale nella formula dello "score attack". Questo nuovo sparatutto in GFA BASIC per "ST Enhanced" sfoggia un comparto audiovisivo, una "densità" di sprite a video e una velocità pienamente compatibili con un'ipotetica produzione commerciale dei primi anni '90 specificamente concepita per valorizzare il BLiTTER e lo scrolling hardware degli STE (unici requisiti: almeno 1 MB di RAM e un JagPad -N.B.: su Atari STE la compatibilità con i controller degli Atari Jaguar è consentita dalle Enhanced Joystick Ports-).

DOOMSDAY MACHINE

"Doomsday Machine mira a replicare in Doom il gameplay del classico Amiga The Chaos Engine. Ho provato a convertire fedelmente nella terza dimensione tutti gli elementi caratteristici del titolo originale, incluse le repliche quasi complete dei livelli" (Cherno, membro del forum di ZDoom).
Questa nuova Total Conversion (TC) mod, dunque, si presenta come una sorta di "'fusion' dragonballiana" tra lo storico first-person shooter Doom (id Software, 1993) e il noto overhead run 'n gun The Chaos Engine (The Bitmap Brothers, 1993).

QUADRON

Originariamente scritto in assembler sullo Spectrum tra l'inizio del 1986 e le prime settimane del 1988, Quadron ha visto però il publisher abbandonare il progetto verso la fine dello sviluppo, relegando così per tre decenni il titolo nel limbo degli unreleased insieme ai relativi piani sulla successiva conversione per Amstrad CPC.
Ebbene, in occasione appunto del 30° anniversario da tale mancata release, questo "1980s Williams classics..." (titoli di riferimento: Defender, Sinistar e Robotron: 2084) [...] "...arcade style game" per ZX Spectrum è stato finalmente portato a termine e rilasciato (prezzo: 4,99 $) per iniziativa dell'originale autore Cosmium.

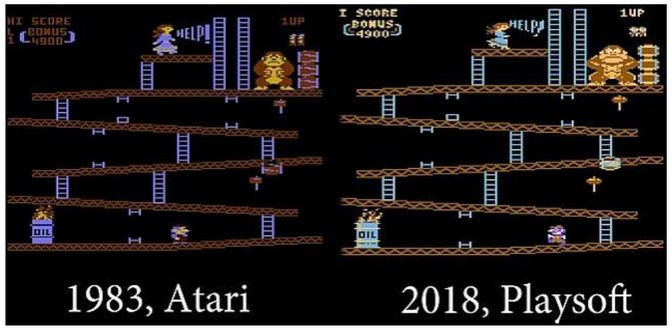


DOOM "AGGIORNA" LA GRAFICA

Alcuni appassionati del forum di Doom World stanno sperimentando vari framework di AI, tra cui Nvidia e letsenhance.io, per "aggiornare" la grafica di Doom e portarla a livelli di pulizia e dettaglio superiori a quelli raggiungibili con metodi e algoritmi tradizionali di upscaling / filtering.

DONKEY KONG "RIVISITATO"

Curata dall'utente darryl1970 di AtariAge in collaborazione con Playsoft, questa "rivisitazione" del porting per Atari 8-bit di Donkey Kong, conversione originariamente realizzata dalla stessa casa di Sunnyvale nel 1983, presenta tutta una serie di piccole modifiche e miglioramenti estetici inerenti essenzialmente a sprite, animazioni ed elementi grafici distintivi dei vari "quadri".
Ebbene, la final version della Atari A8 Donkey Kong Hack, altrimenti etichettata come NEW Donkey Kong "Arcade Version" (2018, Playsoft) Atari 400/800/XE/XL 5200, per la linea di home computer inaugurata nel 1979 e per la console con essi "imparentata" è liberamente scaricabile dal Forum di AtariAge.



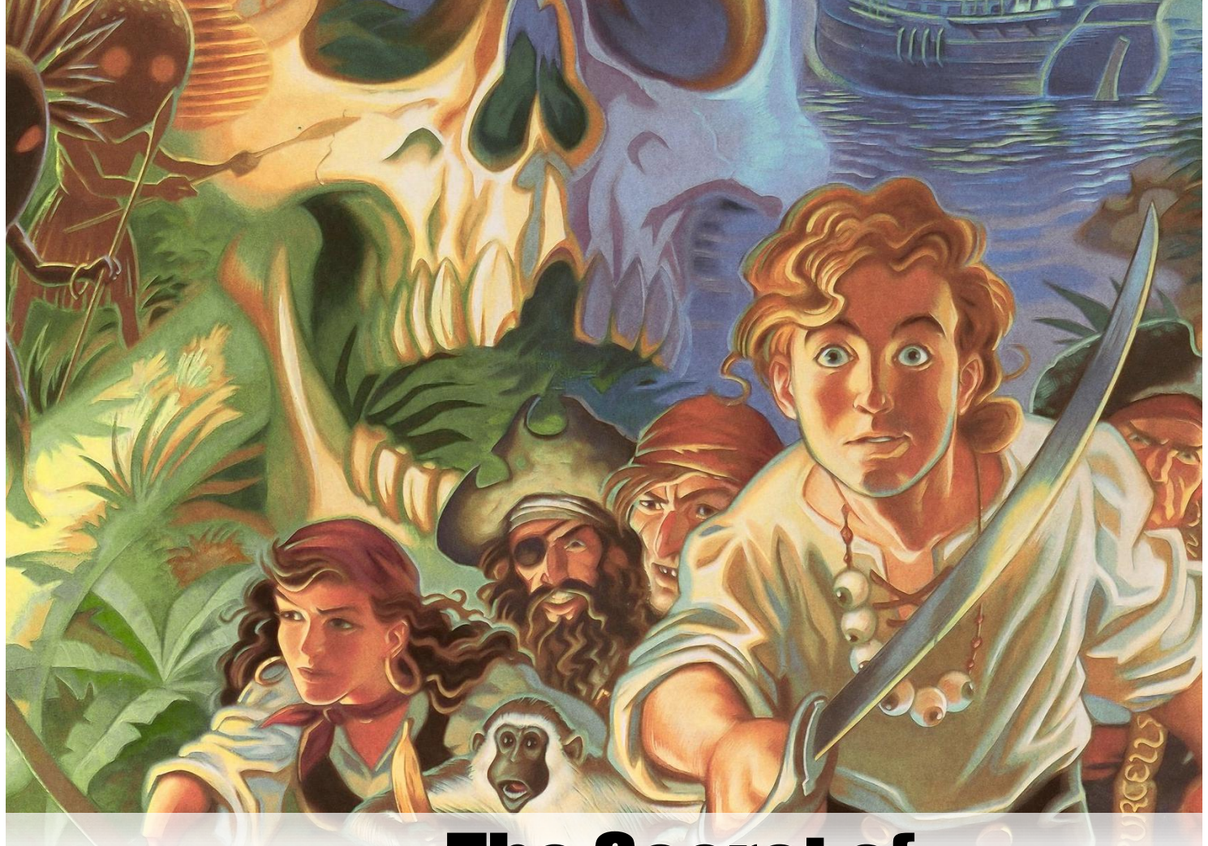
FLIGHT OF PIGARUS

Sembra aver tratto ispirazione dalla TwinBee series di Konami il nuovo homebrew vertical shooter per Master System a cura di Kagesan. Caratterizzato da un'impostazione "Score Attack" da 2 o 5 minuti e circoscritto nell'arco di un paio di livelli e relativi boss, Flight of Pigarus si fa comunque notare per l'ottima realizzazione tecnica rilevabile in un'estetica di tutto rispetto. Questo sparatutto a scorrimento verticale è appunto disponibile dalllo scorso 30 novembre.

SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON

La particolarità di questa notizia sta nel fatto che l'action adventure Cinemaware era già stato pubblicato per Amiga nel 1987, oltrechè appunto per Atari ST, Apple IIGS, PC MS-DOS e Commodore 64 (1988).
Per quale motivo, dunque, Meynaf, nome già noto sulla scena Amiga per conversioni di titoli Atari ST finora mai rilasciati per i contemporanei 16-bit Commodore, ha realizzato una trasposizione di Sinbad and the Throne of the Falcon basata appunto sulla release per "Sixteen/Thirtytwo"?
Ebbene, la versione Amiga è completamente diversa dalle altre, nel complesso più divertenti, e la grafica non assomiglia per nulla a quella mostrata nell'immagine originale del relativo box.
Da quì la "necessità" di una nuova conversione, che però per girare alla medesima velocità del corrispettivo ST non "si accontenta" di un Amiga OCS/ECS "base", ma richiede viceversa un sistema accelerato.

0% pubblicità!
Entra a far parte di un mondo dove i videogiochi non hanno età.
www.retrogaminghistory.com



The Secret of Monkey Island

Scheda Tecnica

SISTEMA
AMIGA OCS/ECS

ANNO
1990

SVILUPPATORE
LUCASFILM GAMES

CASA
LUCAS FILM/ARTS

GENERE
AVVENTURA GRAFICA

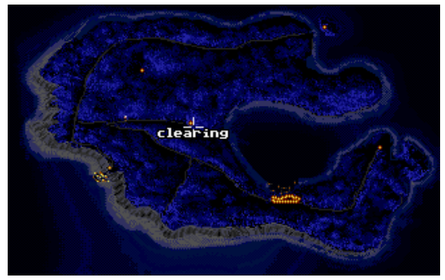
Era il lontano 1990 e ricordo come fosse ieri le mie perplessità nel leggerne lodi sperticate sulle riviste dell'epoca. Mi chiedevo come si potesse incensare un gioco pilotato dal mouse, pieno di scritte ed enigmi ad appesantirne lo svolgimento, presumibilmente lento e cervellotico, specie considerando quegli adrenalinici, spettacolari e in ultima analisi ignoranti coin-op che imperversavano nelle sale giochi. Spinto dalla curiosità per le tante recensioni entusiastiche, mi procurai ugualmente una copia e, nel momento stesso in cui inserii il floppy, ci fu il classico colpo di fulmine: **Monkey Island** mi entrò dritto nel cuore e, dopo svariati anni, non ha la minima intenzione di uscirne.
Vestiremo i panni di **Guybrush Threepwood**, appena sbarcato sull'isola di Mêlée, covo dei pirati della peggior feccia, per realizzare il suo sogno fanciullesco, diventare uno di loro. Il giovane apprenderà di dover superare tre prove specifiche per ottenere l'ambito riconoscimento e, durante il loro espletamento, si imbatterà in una serie di individui decisamente peculiari, tra cui meritano obbligatoriamente di essere citati **Elaine Marley**, governatrice del luogo (di cui il nostro si infatuerà all'istante) e **LeChuck**, un pirata non morto (brutto, fetente e pure con l'alitosi), invaghitosi anch'egli della donna, al punto di arrivare a rapirla. Toccherà al povero ragazzo ostacolarne i loschi piani, sfidando non solo il terribile capitano fantasma ma anche la sua spettrale ciurma. **Guybrush** è ingenuo, codardo e imbranato, insomma, un vero e proprio anti-eroe ma di buon cuore, tanto da suscitare un'istintiva simpatia: impossibile non affezionarsi a lui. L'intera vicenda, poi, mettendo in scena questi filibustieri un po' (tanto) sopra le righe, non può non rimandare a quel **Pirati dei Caraibi** campione d'incassi al botteghino, quasi una trasposizione cinematografica dell'opera Lucas. In realtà sarebbe corretto affermare il contrario, visto che il geniale game designer **Ron Gilbert** non ha mai nascosto di essersi ispirato all'attrazione **Pirates of the Caribbean**, dopo esserne rimasto folgorato durante una gita a **Disneyland**; ciononostante, le stesse pellicole con **Johnny Depp** hanno a loro volta saccheggiato la saga videoludica con omaggi più o meno espliciti, in un reciproco scambio di convenevoli (Barbossa, il cattivo de "**La maledizione della prima luna**" è un vero e proprio tributo a LeChuck).
La giocabilità è, mai come in questa tipologia di videogiochi, estremamente soggettiva. Qualcuno potrebbe annoiarsi in un punta e clicca ma va detto che **Monkey Island** è nel suo genere uno dei più divertenti in assoluto: il plot è semplice ma contempla una marea di situazioni da affrontare, e i relativi enigmi non risultano mai particolarmente ostici pur nella loro astrusa demenzialità (un pollo di gomma con una carrucola in mezzo?!), almeno non al punto da frustrare eccessivamente e inficiarne lo svolgimento.
Tecnicamente, nonostante l'età, resta tutt'ora piacevole, soprattutto nelle versioni **Amiga** e **PC VGA**, rispettivamente dotate di una palette a 32 e 256 colori: molto carini i personaggi, deliziose le loro animazioni, gradevolmente evocativi gli sfondi (merito del tocco di **Steve Purcell**) e orecchiabilissime le musiche. I brani, una sorta di reggae caraibico davvero attinente allo spirito scanzonato che pervade l'intera vicenda, sono stati originariamente composti da **Michael Land** (prima di lasciarsi suggestionare dalle lusinghe del pretenzioso, per i tempi, **iMUSE**) e successivamente arrangiati e convertiti nella versione per il 16 bit Commodore nientemeno che dal grande **Chris Huelsbeck**.
Giocare a **Monkey Island** è come aprire uno scrigno colmo dei ricordi più preziosi, badate bene, non sbiadite immagini in bianco e nero stampate indelebilmente nella memoria, ma emozioni da rivivere ogni qualvolta lo si desideri, provando, oggi come allora, lo stesso trasporto. Infatti, mi basta vedere la schermata iniziale e sentire le prime note della musica introduttiva per dimenticare in un attimo tutti gli assilli e le preoccupazioni della quotidianità, riscoprendomi adolescente a trascorrere delle ore spensierate insieme al mio amico di lunga data **Guybrush**, inseguendo il nostro sogno, quello di diventare pirati.

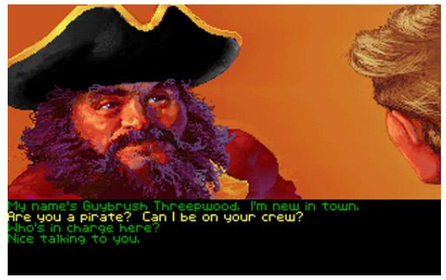
Giuseppe "Epikall" Di Lauro

"Quando Guybrush è approdato sull'isola di Mêlée, presumibilmente su di una scassatissima bagnarola, l'ha fatto per dare una svolta alla sua vita. In realtà, non avremmo mai pensato che avrebbe stravolto anche la nostra. Monkey Island è un carissimo ricordo, ancorché un fantastico videogioco. E quando entrambi gli aspetti vanno a braccetto, non ce n'è per nessuno."

UOVA DI PASQUA

Il gioco è infarcito di curiosi aneddoti ed Easter Eggs: il bislacco nome affibbiato al protagonista nacque dall'idea degli sviluppatori (intenzionati a crearne uno il più strambo possibile) di utilizzare quello del file con cui ne avevano abbozzato il disegno (*Guy.brush*), e nella locanda ci si imbatte in un pirata che pubblicizza, nemmeno troppo velatamente, *Loom*, altro titolo Lucas dell'epoca (un po' come accadrà nel terzo episodio relativamente a *Grim Fandango*). Pur avendone evidenziate solo un paio, sono presenti davvero tante altre citazioni e chicche in questo mondo assurdo popolato da personaggi squisitamente unici (come non citare *Stan*, il logorroico venditore di navi?).





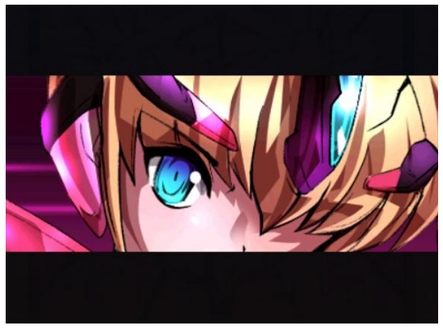
Trigger Heart Exelica

La **Warashi** annunciò a sorpresa nel Novembre del 2006 di essere al lavoro sul porting di **Trigger Heart Exelica** su **Dreamcast** direttamente dalla versione da sala **Naomi** uscita appena un anno prima.
Questa notizia scatenò la speranza in tutti i fan del samurai bianco che la Sega potesse ridare una seppur minima rinascita al suo ultimo gioiello ufficialmente morto 6 anni prima e il canale **Sega Direct** aveva ormai pronto il lancio di ben tre titoli nel corso del 2007.
Distribuito in due edizioni Normal e Limited, la Limited Edition (Sega Direct) contiene, oltre al gioco, un disco con la soundtrack, un fascicolo supplementare al manuale, una carta telefonica personalizzata ed infine un poster raffigurante l'immagine della cover di **Trigger Heart Exelica**.
Nonostante ci sia stato più interesse da parte di collezionisti che da fanatici degli shooting game, **Trigger Heart Exelica** ha avuto uno scarso successo dato dal fatto di essere poco shooting… giocare per la maggiore con il lock-on per catturare le navi nemiche ed usarle come scudi e/o lanciarle addosso agli altri nemici è il fattore predominante dell'intero gameplay.
Il menu ci pone di fronte alla scelta del solito Arcade Mode e di uno Story Mode aggiuntivo riservato alla versione casalinga, nelle opzioni invece troviamo l'ottima possibilità di ribaltare la visuale in verticale (come già successo per i precedenti Ikaruga e Under Defeat), la compatibilità con Vga Mode e Arcade Stick per ricreare un ottimo feeling da coin-op.
La schermata di selezione presenta le nostre eroine **Exelica** e **Crueltear** che differiscono solo in quanto al tipo di sparo: Exelica usa uno sparo a ventaglio mentre Crueltear uno lineare, a parte questo si controllano allo stesso modo. I controlli richiedono un po' di pratica e la difficoltà maggiore sta nel far ruotare il nemico, in ogni caso la meccanica della cattura è senza dubbio l'aspetto prominente del gioco.
Ora, realizzare un punteggio alto è il cuore del tutto, i nemici distrutti rilasciano degli oggetti gialli che contribuiscono a moltiplicare il punteggio, alcuni raccolti manualmente, altri in automatico quando distrutti con il lock-on. Un'ottima tecnica è utilizzare spesso i nemici catturati come scudi dal momento che tutti i proiettili che gli finiscono contro si trasformano in oggetti e sono direttamente raccolti, in più la **Warashi** ha implementato quello che si chiama **"Variable Boss Attack System"** cioè più oggetti si hanno addosso quando si raggiunge un boss, tanti più sciami di proiettili saranno lanciati contro.
Il resto si muove tutto in modo molto statico, le astronavi, oltre a variare le dimensioni, sembrano tutte simili con le loro spigolature, la grafica non è delle migliori viste fino a quel momento e **Ikaruga** rimane ancora uno scoglio insormontabile seguito a mio parere da **Border Down**. Le ottime realizzazioni in stile anime delle nostre beniamine non bastano a compensare una grafica che a momenti fa pensare ad un low-res. Per finire anche l'orecchio vuole la sua parte, le musiche sono sufficientemente passabili, rimanendo orecchiabile soltanto il motivetto del primo stage e dell'arrivo del boss.

Pietrangelo Minelli

Scheda Tecnica

- **SISTEMA** DREAMCAST
- **ANNO** 2007
- **SVILUPPATORE** WARASHI
- **CASA** SEGA
- **GENERE** SHOOT 'EM UP



"Trigger Heart Exelica è un gioco a mio parere da avere a livello collezionistico e da giocare ogni tanto per via della sua esclusiva azione di gioco. Uno degli ultimi giochi che la Sega rilascia ufficialmente su GD-Rom prima della morte del supporto avvenuta nel Febbraio 2007."

Golden Axe

Tanto tempo fa, nella terra di **Yura**, una scure d'oro veniva conservata in un castello. Questa scure era stata portata al castello affinché proteggesse questa terra dal diavolo. Un giorno, Titan, la Vipera della Morte, rubò la scure e la terra di Yura fu invasa da banditi. Gli abitanti di questa terra, incapaci di sconfiggere da soli il male che ormai aveva preso il sopravvento, si misero in attesa di un eroe che li potesse salvare. L'eroe che arrivò fu il guerriero **Tarik**.
Tarik era esperto nell'uso della sua grossa spada e nessuno in tutta Yura era in grado di batterlo. Prima di partire per recuperare la scure d'oro, Tarik si fermò al tempio. Il Sacerdote del tempio concesse a Tarik di portare con sé uno dei tre poteri magici delle divinità protettrici di Yura. Oltre a questo il sacerdote rese Tarik in grado di resuscitare per 3 volte, prima di cessare definitivamente di vivere. Da qui in poi il giocatore prenderà i comandi di Tarik e cercherà di riprendere la famosa scure a "suon" di fendenti.
Golden Axe per **Sega Master System** venne pubblicato nel 1989. Il gioco in questione è un hack'n slash con ambientazione fantasy, che ha riscosso un grande successo nelle sale giochi di tutto il mondo, dando vita ad alcuni interessanti seguiti oltre che a numerose conversioni. L'avventura si compone di 5 livelli inframezzati da brevi "zone" bonus. Oltre a menare la spada, a lanciare avversari e a distribuire spallate (colpo con rincorsa), il nostro eroe, può contare su magie e creature fantastiche. Le magie agiscono come "super colpi". Questi colpi magici variano in aspetto e potenza massima e sono: terra, fuoco e tuono. Le creature fantastiche sono strani animali cavalcabili, che permettono di utilizzare i loro tipi di attacco a nostro vantaggio, come ad esempi lanciare palle di fuoco o fare pesanti "sgambetti". Gli oggetti "utili" in questo gioco sono rappresentati dalla carne, che ripristina l'energia del barbaro e dai "vasi", oggetti indispensabili per ripristinare o aumentare il potere magico a disposizione. Questi preziosi aiuti sono in possesso di particolari nani, su cui scaricare abbondante violenza al fine di recuperare i tesori ambiti.
La conversione per la console a 8 bit di casa Sega non è entusiasmante quanto il coin-op. Certo, questo fatto non è una cosa rara. Negli anni 90 le console erano tecnicamente molto inferiori ai cabinati arcade e ormai il Master System cominciava a non essere più al passo con i tempi. Malauguratamente però, ciò che rattrista, è il vedere un grande classico parzialmente rovinato da alcune precise e discutibili scelte dei realizzatori. Prima fra tutti la decisione di eliminare la possibilità di giocare in 2. Probabilmente il povero **Z80** dell'8 bit sega avrebbe rallentato troppo l'azione nel caso di un gioco a 2. Si poteva ovviare a questo problema diminuendo le dimensioni medie degli sprite o comunque ricorrendo a qualche altro "trucco" grafico. Invece niente, i programmatori hanno privilegiato l'impatto grafico a dispetto della giocabilità e della longevità. Altra scelta discutibile è l'eliminazione di 2 personaggi. Nella versione originale vi è la possibilità di scegliere tra 3 eroi, qui è rimasto unicamente il barbaro che ha anche cambiato nome: da **Ax Battler** a Tarik.
Ognuno dei tre personaggi poteva contare su un diverso "potere magico", su Master System, Tarik ormai solo, avrà la possibilità di scegliere quale "potere magico" preferisce. Anche i controlli, pur risultando comunque buoni, danno l'impressione di essere leggermente più "legnosi" delle controparti arcade e megadrive. La longevità del titolo, già compromessa dalla brevità dell'avventura (solo 5 livelli) è qui fortemente menomata dalla mancanza del gioco a 2.
Oltre a ciò Golden Axe propone una valutazione finale ad ogni giocatore. Se quindi, fosse stata presente l'opzione a 2 giocatori, sarebbe stato possibile giocare sfidandosi a chi è il più bravo. Per queste motivazioni sono del parere che questa conversione non può ambire ai risultati ottenuti con altre macchine. Fortunatamente non tutto ciò che contiene questa cartuccia è venuto male!
La grafica è assolutamente ben fatta, con personaggi enormi per la macchina che li ospita e un dettaglio che ricorda abbastanza bene i disegni della versione originale. Particolarmente riuscite alcune illustrazioni color giallo oro e nero. La realizzazione sonora ospita motivi musicali ben realizzati ed effetti sonori decenti.
Il divertimento non tarda ad arrivare ma come ho già spiegato è rovinato da alcune scelte.

Dario Lanzetti

Scheda Tecnica

- **SISTEMA** MASTER SYSTEM
- **ANNO** 1989
- **SVILUPPATORE** SEGA
- **CASA** SEGA
- **GENERE** BEAT 'EM UP

"Una conversione tecnicamente eccelsa ma che si dimentica di due personaggi e che implementa controlli leggermente più legnosi di quelli visti al bar. L'impossibilità di giocare con un' altra persona conferisce la "mazzata" finale a questo titolo che, nonostante tutto ciò, merita un bel 7 perchè riesce ugualmente ad intrettenere il player con il suo gameplay ben strutturato e la sua atmosfera fantasy."

The Firemen

Scheda Tecnica

SISTEMA
SUPER NINTENDO

ANNO
1994

SVILUPPATORE
HUMAN ENTERTAINMENT

CASA
HUMAN ENTERTAINMENT

GENERE
ACTION

La **Human Entertainment** fu una casa di sviluppo giapponese che, a memoria, si fece ricordare per una manciata di titoli o poco più. Probabilmente le proprie fatiche più note sono quelle legate al survival horror **Clock Tower** e alla serie di **Fire Pro Wrestling**, saga che si è protratta dal **Pc Engine** fino alla **Playstation** per poi passare in mano alla **Spike**, studio di sviluppo composto da alcuni programmatori provenienti dalla stessa **Human** fallita nel frattempo sul calare degli anni '90. Il titolo che ci apprestiamo ad analizzare, tuttavia, non appartiene a questa ristretta schiera di pochi e fortunati eletti. Nonostante vanti un seguito sulla già citata console 32-bit Sony, il gioco in questione, per quanto sconosciuto, merita di essere preso in considerazione in quanto prodotto atipico rispetto alle direzioni verso le quali vira solitamente il mercato. Stiamo parlando di **The Firemen**, lavoro pubblicato in sordina nel 1994 su piattaforma Super Nintendo.

La particolare tipologia ludica offerta da **The Firemen** ci viene subito svelata dal nome stesso del gioco che letteralmente indica i vigili del fuoco. Saremo quindi chiamati a vestire i panni del pompiere impegnandoci a fare del nostro meglio nel debellare il fuoco, nel cercare di salvare la propria pelle e ovviamente quella di possibili sopravvissuti imprigionati tra le fiamme. Come genere ci troviamo nell'action con l'aggiunta di qualche elemento da picchiaduro a scorrimento. Action perché l'avventura verte fondamentalmente sull'esplorazione mentre le venature da beat'em up consistono sostanzialmente nei singoli combattimenti, i quali, stavolta, invece che vederci alla prese con teppisti e mascalzoni, ci metteranno davanti a lingue di fuoco dai comportamenti differenti.

Le schermate di gioco di **The Firemen** si presentano con una visuale a volo d'uccello con cui impareremo a convivere. In alto a sinistra appare un timer che di regola ci fornisce almeno dieci minuti per completare un livello. Al suo fianco, centralmente, troviamo un sonar il cui suono si intensificherà qualora fossimo in prossimità di persone da salvare. Nel mezzo spunta una mappa in stile Metroid inerente al piano dell'edificio sul quale stiamo lavorando. Spostandoci nella parte destra del monitor avremo l'indicazione numerica del piano stesso, mentre nell'estremità fa capolino la classica barra d'energia. In basso, sempre a destra, viene fornito invece il numero delle "bombe d'acqua", così le chiameremo, a disposizione. Le armi non convenzionali di Pete sono poche ma comunque efficienti: con il tasto Y effettueremo il getto standard diretto, con B punteremo quest'ultimo verso il pavimento così da spegnere più facilmente certi fuochi, con X lanceremo una delle famigerate bombe il cui raggio d'azione più ampio garantirà l'estinguersi di più fiamme contemporaneamente e, infine, per mezzo del pulsante A potremo strisciare a terra in modo da eludere eventuali vampate ad altezza uomo, preservarci da esplosioni ed ondate di calore improvvise oppure addentrarci per i condotti dell'aria in quelle rare occasioni in cui sarà richiesto. Con i tasti dorsali L e R orienteremo poi la direzione dello spruzzo che, per la cronaca, è infinito e non ne si conosce la fonte. Il tutto sarà accompagnato dall'azione del fidato Danny, controllato dall'IA, la cui scure sorprendentemente potente ci renderà la vita un po' più facile.

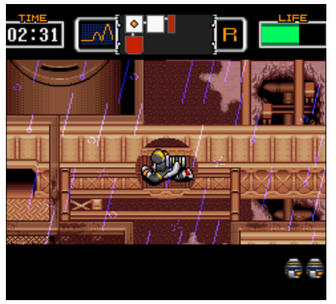
Graficamente non c'è da gridare al miracolo eppure siamo ormai nel 1994 e ci si aspetterebbe d'altro canto uno sfruttamento delle capacità del Super Nintendo adeguato al tempo. Il design dei personaggi è discreto mentre quello degli ambienti di gioco è un po' troppo scarno. Diciamo che in fatto di fantasia e variabilità non ci si è sforzati molto. Anche il livello di dettaglio, vista la grandezza degli sprites, dovrebbe essere in teoria superiore mentre invece nella pratica non lo è. Le animazioni fanno il loro senza infamia e senza lode. Sommariamente, visto il tipo di gioco offerto dal titolo Human, si potrebbe anche sorvolare sul reparto estetico ma, se valutato a parte, alle volte è quasi deludente. Le musiche di sottofondo passano quasi inosservate o, per meglio dire, inascoltate in favore di effetti sonori nella norma e funzionali al contesto.

Paolo Richetti

Natale di fuoco

Durante la vigilia di Natale la compagnia di un'industria chimica festeggia all'interno del proprio stabilimento nel quale però scoppia un incendio che, partendo dalle cucine, si diffonde per tutto l'edificio facilitato dalla rapida combustione dei composti chimici presenti nella struttura. Scatta così la chiamata d'emergenza che fa arrivare sul posto un manipolo di vigili del fuoco capeggiato da Pete ovvero il caposquadra che saremo chiamati ad impersonare.

"E' doloroso valutare The Firemen nelle vesti di titolo concepito per una console. Esso ha infatti tutte le carte per essere sì un buon prodotto ma adatto, piuttosto, per brevità e livello di sfida a tratti snervante, alla fugace esperienza della sala giochi. Per il resto si tratta di un'occasione sprecata da parte dei ragazzi della Human i quali, se avessero profuso un po' di impegno in più nella programmazione e nella cosmesi, avrebbero potuto regalarci una bella perla da scoprire nel vasto repertorio del Super Nintendo."



Hokuto No Ken
Seikimatsu Kyuseishu Densetsu

Nel corso della sua pluridecennale storia **Hokuto No Ken** ha ricevuto un'invidiabile mole di trasposizioni videoludiche, andando a coprire quasi tutti i sistemi ufficialmente distribuiti sul suolo nipponico. Purtroppo, la media di tali produzioni raramente si è discostata in maniera significativa dalla bassa qualità che da sempre caratterizza i tie-in ispirati agli eroi di anime e manga. A fare eccezione a tale regola esistono, probabilmente, si aggiunge a pieno diritto anche il qui presente, pubblicato dalla Bandai per la primissima Playstation all'inizio del nuovo millennio.
Hokuto No Ken: Seikimatsu Kyuseishu Densetsu, altro non è che un picchiaduro a scorrimento interamente poligonale, le cui meccaniche, però, ricalcano assai da vicino i migliori esponenti 2D del genere di appartenenza. Nei panni dell'uomo dalle sette stelle il nostro scopo sarà perciò quello di ripulire una lunga serie di livelli da tutti i nemici in essi presenti, fino ad arrivare all'immancabile scontro con il boss di turno.

Scheda Tecnica
- **SISTEMA** PLAYSTATION
- **ANNO** 2000
- **SVILUPPATORE** BANDAI
- **CASA** BANDAI
- **GENERE** BEAT 'EM UP

A dirla tutta il termine "scorrimento" non risulta del tutto appropriato, in quanto ogni stage risulterà composto da uno scenario la cui dimensioni supereranno a malapena quelle dello schermo.
Ad un'impostazione così classica non poteva non accompagnarsi un gameplay altrettanto familiare, le cui meccaniche, per quanto ben congeniate, si avvalgono dell'utilizzo della classica terna di tasti, adibiti rispettivamente a calcio, salto e pugno. Il parco mosse del nostro Kenshiro risulta perciò abbastanza limitato, ma non per questo meno divertente da utilizzare. Tutto ciò potrebbe inizialmente apparire come un controsenso, in quanto, come tutti gli estimatori dell'uomo dalle sette stelle ben sanno, gran parte del fascino dell'opera originale risiede proprio nella spettacolarità delle numerose tecniche della sacra scuola di Hokuto. Consapevoli di ciò i programmatori della **Bandai** hanno escogitato un sistema a dir poco geniale per inserire ciascuna di esse all'interno del gameplay, senza per questo snaturare la classica impostazione alla **Final Fight** del titolo. Infatti, una volta "ammorbidito" per benino l'avversario, questo inizierà a lampeggiare per non più di un paio di secondi. Se in tale frangente riusciremo a mandare a segno almeno un altro colpo, un rapido cambio d'inquadratura darà inizio ad un breve quanto intenso minigame, nel quale, inserendo rapidamente la giusta combinazione di tasti mostrata sullo schermo, potremo scatenare una delle tante tecniche segrete ormai entrate nella leggenda. Tale espediente, essenziale per avere la meglio sui diversi boss, ci consentirà di recuperare parte dell'energia perduta se utilizzata contro i normali avversari, oltre a dare un enorme contributo al livello di spettacolarità offerto dal titolo Bandai.

Un altro degli aspetti che non potrà certamente passare inosservato agli occhi dei tanti fan dell'opera risiede sicuramente nella storia. Ricalcando per filo e per segno tutti gli avvenimenti narrati nel corso della prima lunghissima serie animata, HNK si impone come una delle trasposizioni videoludiche più fedeli che un anime abbia mai ricevuto. Tutto ciò, però, finisce stranamente con l'assumere tutte le caratteristiche della così detta "arma a doppio taglio". Infatti, l'interminabile sequela di cut-scene che saremo costretti a visionare fra uno stage e l'altro finisce col diluire pesantemente l'azione di gioco, costringendoci a rimanere per lunghissimi minuti con le mani in mano senza alcuna possibilità d'interazione. A tutto ciò si aggiunge l'aggravio di un parlato interamente in giapponese e per giunta privo di sottotitoli in inglese (ricordiamo, infatti, che il titolo in questione non ha mai varcato i confini del suolo nipponico), il quale nullifica l'apporto che un simile espediente narrativo può dare all'utente medio del tutto a digiuno di ideogrammi. L'unico aspetto del gioco a trarre vantaggio da una siffatta impostazione è sicuramente la longevità. Il numero di livelli inseriti nel misero Cd di HNK ha quasi dell'incredibile, senza contare che, da metà gioco in poi, un repentino innalzamento della difficoltà renderà il proseguo dell'avventura tutt'altro che scontato. Bisogna purtroppo segnalare l'impossibilità di affrontare la modalità principale in doppio, espediente che avrebbe garantito al titolo un fattore rigiocabilità non indifferente. La presenza di un secondo giocatore rimane perciò relegata alla possibilità di allestire delle battaglie uno contro uno, dove potremo però selezionare tutti i boss fin lì sconfitti.
Dal punto di vista grafico il titolo Bandai ha quasi dell'incredibile. Sfruttando appieno tutta l'esperienza accumulata su di una **PlayStation** ormai giunta al termine del suo ciclo vitale, i programmatori della software house nipponica, da sempre famigerati per la scarsa qualità che contraddistingue gran parte delle loro produzioni, sono riusciti a dare corpo a quello che, senza esagerazioni, potremmo definire come un vero piccolo miracolo. Ottima la modellazione poligonale, alla quale si aggiunge un texture mapping capace di spremere fino all'ultimo bit dalla scatoletta grigia targata Sony; il tutto mantenendo una solidità e un livello di dettaglio quasi impensabili per console della così detta quinta generazione. Decisamente soddisfacente anche il lavoro svolto sul comparto audio, grazie all'utilizzo di buona parte dei doppiatori e delle campionature originali.

Emiliano Valori

No Mod please

HNK: Seikimatsu Kyuseishu Densetsu fa parte di una ristretta cerchia di titoli, usciti verso la fine del ciclo vitale della PSX, in grado di riconoscere la presenza di qualsiasi mod-chip sia della prima che della seconda macchina da gioco targata Sony. Pertanto l'unico modo per godersi il titolo in questione rimane quello di possedere la versione giapponese di una delle due console o, in alternativa, di far girare il dischetto originale su un buon emulatore per PC.

"Lontano anni luce dalla spazzatura videoludica che da sempre costituisce gran parte dei tie-in ispirati agli eroi di anime e manga, questo Hokuto No Ken si propone come un ottimo picchiaduro a scorrimento di stampo classico. Sebbene non risulti privo di difetti, il titolo Bandai merita a pieno titolo un posto d'onore nel cuore di qualsiasi giocatore cresciuto nel mito dell'uomo dalle sette stelle."

QuackShot
starring Donald Duck

Scheda Tecnica

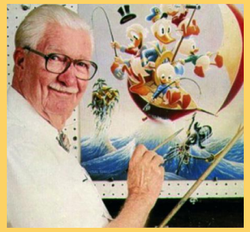
- **SISTEMA** MEGA DRIVE
- **ANNO** 1991
- **SVILUPPATORE** SEGA
- **CASA** SEGA
- **GENERE** PLATFORM

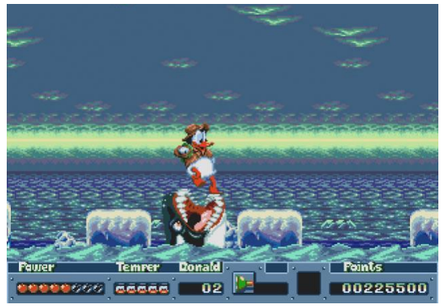
Qual è il vostro personaggio Disney preferito? Personalmente, pur avendo in pratica imparato a leggere sul settimanale **"Topolino"**, non ho mai avuto una particolare predilezione per l'omonimo celeberrimo roditore. Di certo non mi entusiasmava, infatti, la versione "imborghesita" e un po' "perfettina" di Mickey Mouse restituita dal noto periodico. Le mie simpatie erano viceversa rivolte agli abitanti di Paperopoli, con due di essi che si collocavano stabilmente al vertice della mia personale classifica: Paperon de' Paperoni / Zio Paperone e Paperino, in quest'ordine di preferenza.
L'esuberante Donald Duck non è certo un tipo "perfettino", anzi! Pigro, irascibile, birichino, nevrotico, pasticcione e sfortunato, il personaggio creato 80 anni fa da **Walt Disney** come Donald Fauntleroy Duck e poi "cresciuto" in ambito fumettistico, anche e soprattutto grazie allo straordinario talento del mai abbastanza ricordato e celebrato Carl Barks, ha certamente i suoi bravi difetti. Ecco, sono appunto queste sue "spigolature caratteriali", unite all'infelice rapporto con la dea bendata che lo contraddistingue, a renderlo così accattivante.
Gli sviluppatori di QuackShot hanno dunque tenuto ben presente i lavori di **Carl Barks**, in particolar modo le storie inaugurate da "Donald Duck finds Pirate Gold" (1942), comic book che vedono appunto Paperino e i suoi nipotini impegnati in un'avventurosa caccia al tesoro. Questo action-platform ricoperto da una sottile "glassatura d'avventura" reca una firma d'eccezione: **Emiko "Emirin" Yamamoto**. Si tratta della talentuosa game designer cui si devono altri titoli di rilievo dedicati appunto a Topolino e Paperino.
Come farà il nostro pennuto eroe a superare le mille insidie di questa perigliosa caccia al tesoro e i continui agguati dei membri della Ducky Gang di Pete? Principalmente tramite una pistola spara sturalavandini. Donald Duck, infatti, inizia il suo viaggio da Paperopoli con una scorta illimitata di Yellow Plungers in grado di paralizzare per pochissimi secondi i vari nemici. In seguito gli sturalavandini gialli saranno sostituiti con una variante rossa, consegnata da un Pippo (Goofy) in tenuta coloniale alla fine del sottolivello Aztec Ruin (Mexico). Questi Red Plungers potranno essere adoperati anche per scalare le pareti, visto che vi rimarranno infissi per alcuni secondi, permettendo così a Paperino di salire brevemente su di essi ed usarli come trampolino. Alla conclusione del livello Viking Ghostship, infine, Donald Duck otterrà dal capitano della nave gli sturalavandini verdi (Green o Viking Plungers) e con essi, in aggiunta alle proprietà dei precedenti, la possibilità di "scroccare un passaggio" a due particolari avvoltoi nelle location South Pole e Ducky Gang Hideout, superando così abissi altrimenti invalicabili.
Donald Duck dovrà dar sfoggio di una certa agilità e, dal momento che la situazione lo richieda, correre con l'apposito tasto speed-up, cercando di non cadere dalle piattaforme più piccole a causa della non ottimale "tenuta di strada" delle sue zampe palmate, in particolar modo nella location South Pole. Raccogliendo 5 Red Hot Chilli Peppers items, poi, Paperino effettuerà un Quack Attack, ovvero una breve "galoppata" starnazzante a perdifiato che spazzerà via ogni nemico con cui verrà in contatto. In vari casi, infine, il nostro intrepido cacciatore di tesori in penne e piume potrà avvalersi della scivolata, per superare determinati ostacoli e raggiungere zone altrimenti precluse.
La caratteristica di QuackShot che più balza all'occhio è ovviamente la notevole grafica, ottimo esempio di calibrata valorizzazione della tavolozza del Mega Drive. Il platform, difatti, presenta colori vividi e brillanti e sorprende per il "generoso" utilizzo delle ombreggiature, nonché, con la vistosa eccezione delle sezioni subacquee della location Transylvania, per l'incidenza minima dei retini.
La definizione e il livello di dettaglio, poi, sono assolutamente apprezzabili e si avvalgono di un tratto particolarmente curato, tanto nei personaggi quanto negli sfondi.
Sul fronte delle animazioni non si può che elogiare gli autori per la sapiente caratterizzazione di Paperino. Pur dovendo fare i conti con i severi limiti di memoria e dunque lesinare in fotogrammi, i grafici sono comunque riusciti a restituire un Donald Duck assolutamente "vitale" che sprizza simpatia e carisma da ogni pixel. Più sacrificati, viceversa, i nemici e i boss, con la cart di 4 Mbit che li vincola ad animazioni davvero essenziali, lasciando all'indubbia qualità del design e alla fantasia del giocatore il compito di dar vita a questi "ritagli fumettistici".
Nulla da dire, infine, sullo scorrimento, sempre perfettamente fluido e mai avaro di parallasse, con tanto di scenografiche sezioni multi-layered, come i primi sottolivelli della location Mexico e il penultimo di South Pole.
Dopo aver realizzato la colonna sonora di **Castle of Illusion**, il **Kamiya Studio** di **Shigenori Kamiya** firma anche quella di QuackShot, componendo una serie di BGM particolarmente orecchiabili e quanto mai in linea con le varie ambientazioni. Difficile infatti immaginare chiptune più azzeccate per Duckburg o Transylvania! Per quanto generalmente poco raffinate sotto il profilo tecnico, fino a trasmettere in due o tre casi un distinto feeling 8-bit, le brillanti musiche di QuackShot sono appunto un piccolo paradigma di orecchiabilità che, come tale, precipita fin da subito nel pozzo della memoria a lungo termine, per prendervi poi dimora stabile.
Gli effetti sonori, viceversa, difficilmente rimangono impressi, limitandosi ad una prevalenza di basilari FX in sintesi, tappeto di relativa mediocrità che fa ancor più risaltare quei pochi che risultano più elaborati ed incisivi nella resa.

Alessio Bianchi

L'uomo dei Paperi

Il grande Carl Barks, altrimenti conosciuto come l'Uomo dei Paperi per aver creato anche Rockerduck (John D. Rockerduck), Archimede Pitagorico (Gyro Gearloose), Gastone (Gladstone Gander), Amelia (Magica De Spell), la Banda Bassotti (Beagle Boys), le Giovani Marmotte (Junior Woodchucks), Cuordipietra Famedoro (Flintheart Glomgold) e la stessa città di Paperopoli (Duckburg), diede vita ad un personaggio magnetico dalla personalità sorprendentemente "complessa", un character semplicemente perfetto e praticamente impareggiabile, un vivace pennuto vestito alla marinara, il simpaticissimo Paolino Paperino.





"Il motivo dell'alta caratura di QuackShot Starring Donald Duck viene, in un certo senso, espresso dal titolo giapponese: I Love Donald Duck: Guruzia Ou no Hihou. È infatti proprio l'amore verso i personaggi di Walt Disney e Carl Barks a manifestarsi in ogni aspetto di questo curatissimo action-platform. Grazie appunto all'amore, alla passione e al talento della game designer Emiko Yamamoto, alla perizia dei grafici e alla verve compositiva del Kamiya Studio, QuackShot risulta davvero un ottimo titolo. Esteticamente molto accattivante, impreziosito da musiche orecchiabilissime e caratterizzato da un gameplay irresistibile, il primo videogioco per Mega Drive avente Paperino come protagonista è però anche abbastanza carente sul piano della sfida da rivelarsi di fatto poco longevo. Al di là di questo non trascurabile neo, rimane comunque innegabile il ragguardevole livello qualitativo di questa produzione Sega, un titolo che dunque non può mancare in ogni ludoteca Mega Drive che si rispetti."

Cotton
Fantastic Night Dreams

Scheda Tecnica

SISTEMA
PC ENGINE CD-ROM

ANNO
1992

SVILUPPATORE
SUCCES

CASA
HUDSON SOFT

GENERE
SHOOT 'EM UP

Nel 1991, la quasi ignota compagnia **Success** rilascia un coin-op intitolato "**Cotton - Fantastic Night Dreams**", e in ben pochi se ne accorgono. Due anni dopo, **Hudson Soft** converte il suddetto titolo per **PC Engine** su supporto CD e la situazione cambia: Cotton guadagna quel minimo di popolarità per diventare il capostipite di un piccolo franchise che, sebbene assolutamente non ai livelli dei mostri sacri dell'industria, ha comunque qualche ammiratore. Il titolo è uno shooter a scorrimento orizzontale in cui non andiamo a comandare la solita astronave, bensì una dolce piccola streghetta a cavallo della sua scopa, Cotton appunto!
La trama prevede che una forza malvagia abbia condannato tutto il mondo in cui il gioco è ambientato all'oscurità perpetua, e spetta a Cotton mettere a posto le cose. In realtà, a lei non frega proprio un emerito, l'unico interesse della sua vita sono dei dolci chiamati **"Willow"** (?), i quali, guarda caso, sono anche una considerevole fonte di magia e se ne vengono uniti sette la maledizione potrà essere spezzata, ma lei non lo sa. La fatina Silk (la classica bella gnocca da anime fantasy, anche se in formato ridotto) decide di cogliere l'opportunità e convince Cotton a farsi accompagnare per intraprendere un lungo viaggio, durante il quale potrà trovare i tanto agognati Willow. L'adorabile strega accetta... Come? Troppe sdolcinature? Eh, dovete sapere che a me le streghette in stile jap piacciono molto e... OK, forse NON volevate saperlo, dai, continuiamo con la recensione...

I controlli sono simili a quelli di **Darius**: con un tasto si spara, mentre con il secondo si sganciano delle bombe che seguono una parabola. In termini di gioco, Cotton è la "nave" principale, mentre Silk (sempre presente su schermo) funziona come le option di **Gradius**, dato che segue Cotton e spara quando spara lei, con la differenza che è in grado di danneggiare i nemici minori finendoci contro e, tenendo caricato il secondo tasto, si comporta come un missile a ricerca, "agganciando" un avversario finché non viene distrutto. Si possono avere fino a tre fatine, ottenibili distruggendo alcuni particolari nemici a forma di vaso; una cosa originale sta nel fatto che, una volta persa una vita, non perderemo subito tutte le altre fate, ma una di quelle in sovrannumero si sacrificherà autodistruggendosi (!) e spazzando via tutto a mo' di smart bomb.
Per quanto riguarda i power-up, Success ha ideato un sistema alquanto insolito: alcuni nemici uccisi rilasciano dei cristalli che, se colpiti, cambiano ciclicamente colore. Nella parte bassa dello schermo è presente una barra chiamata EXP (come per i giochi di ruolo) la quale si riempie moooolto lentamente eliminando i nemici, un po' più rapidamente se raccogliamo i cristalli quando sono gialli e soprattutto rossi. Una volta raggiunto il massimo della capacità, avremo ottenuto un "livello" di power-up

"Ricapitolando, Cotton sarebbe un buon gioco dalle ottime musiche se non fosse così orribilmente difficile, così com'è è solo uno shooter discreto. Buona parte dei difetti verranno aggiustati da Datam Polystar nel quasi-remake/spin off prodotto per SNES l'anno seguente, di cui fra parleremo nella prossima pagina."

dello sparo e delle bombe e la barra si ripresenterà azzerata e di maggiore lunghezza. I cristalli blu invece forniranno a Cotton nuove magie fino a un massimo di quattro. Le magie sono una sorta di misto tra un beam alla **R-Type** e una smart bomb depotenziata, per così dire: tenendo premuto il tasto di sparo, Cotton caricherà la magia, e per un breve tempo durante la sua esecuzione diventerà invincibile. Esse sono rispettivamente un drago di fuoco, un fulmine che attraversa lo schermo per tutta la sua lunghezza e una bolla, l'unica magia non d'attacco ma che invece fornisce alla nostra piccola strega una difesa temporanea. Purtroppo non si può scegliere quale di queste ottenere e apparentemente vengono attribuite a random.
La prima cosa che si nota appena iniziata una partita è il contrasto tra le due coloratissime protagoniste e la cupezza generale delle ambientazioni, giustificata dall'assunto principale della trama. I colori degli stages sono generalmente oscuri (anche troppo) e spenti, e non mancano le trovate "macabre" come la luna sullo sfondo subito all'inizio del gioco trasformata in una sorta di teschio. I boss e i mid-boss sono sufficientemente mostruosi, mentre i nemici regolari si dividono in modo abbastanza equo tra brutti e buffi: si passa da zombi che ci scagliano contro la testa ad arpie rotondeggianti, da pipistrelli monoculi a strambi uccelli-spada che si conficcano nei muri dei livelli. Tutto ciò è ripreso pari pari dal coin-op originale, mentre le musiche sono state migliorate e di molto grazie al potere del CD, che consente la presenza di audio in formato Redbook (cioè ascoltabile anche con un normale lettore). Da un gioco in stile prettamente fantasy come questo ci si aspetterebbe una colonna sonora placida e di stampo medievale, invece l'accompagnamento è parecchio rockeggiante, con chitarre tiratissime (oddio, non esageriamo), organi e percussioni non da poco, per un effetto complessivo magari un po' straniante, ma sicuramente esaltante e appropriato per le incazzature che spesso il gioco ci procurerà! C'è anche qualche melodia di stile quasi jazz, mentre le demenziali scenette d'intermezzo sono accompagnate da musichette rilassanti più standard. Notevole poi anche il fatto che ogni boss abbia la sua personale musica d'accompagnamento. La caratterizzazione kawaii di Cotton è completata da alcuni divertenti vocalizzi, come ad esempio lo straziante urletto che fa quando perde anche l'ultima vita.
Cotton FND è tutt'altro che un gioco facile, anzi, la sua curva di difficoltà è brutale. I nemici su schermo sono sempre tanti, non lasciano un attimo di respiro e spesso occupano molto spazio con i loro attacchi (gli arcieri con i loro lanci parabolici sono particolarmente rompiballe); stesso discorso per le sfide con alcuni boss, che, oltre ad essere duri da buttare giù, con i loro proiettili a ricerca, le loro movenze e interventi esterni di vario tipo costringono Cotton ad acrobazie notevoli per evitare tutto. Anche il sistema dei cristalli è decisamente svantaggioso da questo punto di vista, dato che sparargli addosso per farli diventare del colore desiderato non aiuta certo a concentrarsi sulle miriadi di avversari e proiettili che ci piombano contro, e nella frenesia del momento spesso ci tocca magari prendere una magia di cui non avevamo bisogno mentre cerchiamo disperatamente di potenziare il misero sparo di partenza (che viene declassato di un livello ogni volta che moriamo, una caratteristica comune a molti shmups ma che qui fa veramente la differenza). Per di più, i cristalli sono soggetti alla legge di gravità, per cui se stiamo sorvolando il terreno nessun problema (o quasi), ma se stiamo fluttuando a mezz'aria allora avremo pure poco tempo per acchiapparli prima che escano dallo schermo. Un'altra fonte di problemi è lo scrolling che in alcune zone cambia improvvisamente (da orizzontale a verticale, da destra a sinistra) e spesso non riuscire a stargli dietro significa perdita di vite.

Federico Tiraboschi

Märchen Adventure Cotton 100%

Questo gioco è un quasi-remake, nel senso che, pur prendendo ampiamente ispirazione dal predecessore, la grafica è stata completamente rivisitata e sono stati apportati dei miglioramenti al sistema di power-up e al gameplay in generale.
Non so quale sia la nuova trama, ma probabilmente non ha più nulla a che fare con l'oscurità che minaccia il mondo: ora le ambientazioni sono addirittura scintillanti, piene di dettagli di ogni genere (la potenza dei chip del **SNES** è stata ben sfruttata in questo titolo) e ricoperte da cromatismi che vanno da colori vivaci a tenui sfumature pastello. Insomma, il tutto ha un'atmosfera molto più fiabesca ora (sempre riletta attraverso la sensibilità giapponese) e anche più marcatamente infantile. Anche l'aspetto dei nemici riflette questi cambiamenti: per fare due esempi, i primi due boss, un idolo di pietra dall'aspetto di testa a tre facce e uno scheletro/zombi/demone, sono stati rimpiazzati rispettivamente da un "jack o' lantern" (la tipica zucca di Halloween) con un omettino dentro e da una bambolina posseduta! A volte però l'abbondanza di dettagli rende difficile individuare subito i proiettili che ci vengono sparati contro, ma si tratta di un problema minore.
Riguardo al gameplay, con un'idea forse mutuata da **Gradius III** ora è possibile scegliere tra quattro diverse configurazioni all'inizio della partita: ognuna di esse comprende tre differenti magie (scelte tra un gruppo di sei: le tre del gioco precedente più tre nuove), a ciascuna delle quali corrisponde una diversa formazione d'attacco delle fatine/option: in fila indiana, disposte a triangolo, roteanti attorno a Cotton, ecc. Il nuovo sistema ci permette di scegliere in ogni istante quale magia andremo a usare: questa innovazione è decisamente benvenuta, perché ci permette anche di adattare

il tipo di sparo alla situazione che ci si presenta, ad esempio potremo scegliere se distribuirlo per coprire una area di schermo più vasta o se concentrarlo in un punto durante le sfide coi boss. Per il resto, le fate continuano ad avere il puntamento automatico inserito e ad esplodere quando Cotton perde una vita. Il sistema dei cristalli ora è stato semplificato: essi assumono solo due stadi (rosso/giallo) e per recuperare le magie è necessario raccogliere delle icone apposite. Ciò è in linea con il generale abbassamento della difficoltà, ora molto più umana: i nemici sono meno aggressivi e più generosi coi cristalli, si possono accumulare più magie, nascoste in alcuni anfratti dei livelli ci sono vite extra, e il gioco ci permette pure di scegliere livello di difficoltà e numero di vite a disposizione.

Federico Tiraboschi

Scheda Tecnica

SISTEMA
SUPER NINTENDO
ANNO
1994
SVILUPPATORE
SUCCES
CASA
DATA POLYSTAR
GENERE
SHOOT 'EM UP

"In definitiva, Datam Polystar con questo remake dal titolo assurdo ("Märchen" significa "fiabe" in tedesco, ma il 100%? Suppongo sia una battuta che si riferisce alle etichette "100% cotone" degli abiti...) è riuscita a dare giustizia al titolo e a renderlo quello che sarebbe dovuto essere in primo luogo, con l'unico rimpianto della fantastica colonna sonora sostituita da musichette tanto gioiose quanto dimenticabili. Un ottimo esempio di shooter "simpatico" per SNES a livello dei vari Parodius e compagnia bella, che è stato poi convertito per PlayStation senza variazioni di rilievo."

Exit

Exit è sicuramente un gioco atipico e fuori dal coro, ma non per questo originale. Le sue meccaniche action/puzzle sono infatti riprese a piene mani da alcuni vecchi capolavori della **Psygnosis**, come **Lemmings** ma soprattutto **Benefactor**. Come in quest'ultimo dovremo infatti portare in salvo alcuni personaggi disseminati all'interno di vari scenari ricchi di enigmi ed innesti platform. Allo stesso modo, una volta rintracciati, sarà nostro dovere guidare i poveri sventurati verso l'uscita di ciascun livello, assegnando loro determinati compiti proprio come avveniva con i piccoli roditori dai capelli verdi. Il connubio fra queste due differenti impostazioni risulta ancora più evidente alla luce dello sdoppiamento del sistema di controlli: che ci vedrà utilizzare la croce direzionale per guidare il nostro alter-ego, e lo stick analogico per impartire ordini ai restanti personaggi, utilizzando a tale scopo un puntatore a freccia di "amighiana" memoria.
Il protagonista di questo gioco, tale **"Mr Esc"**, è un esperto della fuga, il cui lavoro consiste nell'aiutare chiunque sia rimasto intrappolato all'interno di un edificio in seguito a qualche sciagura. Per raggiungere tale scopo il nostro eroe predilige usare il cervello piuttosto che la mera forza fisica; ciò nonostante potrà fare affidamento su un vastissimo repertorio d'azioni, che mettendo in evidenza delle animazioni veramente fluide e ben realizzate, gli consentiranno di saltare, correre, arrampicarsi, nuotare, spostare oggetti e così via. Mr Esc. è pertanto in grado di superare senza alcun problema qualsiasi tipo d'ostacolo gli si pari di fronte. La stessa cosa non può però essere detta degli sventurati che si troverà ad aiutare. Ciascuno dei quali risulterà caratterizzato da particolari limitazioni e/o capacità. I bambini ad esempio non potranno spostare oggetti o eseguire lunghi salti, ma saranno in grado d'intrufolarsi nei passaggi più angusti. Le persone corpulente dovranno invece essere aiutate a superare i dislivelli più alti, potendo però fare affidamento su di una maggiore forza fisica. Inutile dire che la comprensione e lo sfruttamento di simili peculiarità risulterà determinante al completamento di ciascun livello. Complessivamente il gioco si dipana su un totale di cento edifici suddivisi in dieci ambientazioni differenti, ciascuno dei quali rappresenterà un diverso rompicapo da risolvere entro un determinato lasso di tempo. L'apparentemente complesso sistema di controlli si lascia agilmente padroneggiare già dalla primissime partite, grazie soprattutto all'enorme intuitività e precisione che lo caratterizzano. Far eseguire le diverse acrobazie al nostro Mr.Ecs e impartire ordini ai vari dispersi si rivela inoltre assai divertente, sensazione accentuata dalla presenza di alcuni enigmi veramente ben realizzati, che non mancheranno di ripagare il giocatore per ogni stilla di materia grigia in essi profusa.
Tuttavia ad un'analisi più approfondita emergono almeno un paio di aspetti tutto sommato rivedibili. Il primo risiede in un livello di difficoltà abbastanza discontinuo, che alterna anche nelle fasi più avanzate quadri decisamente complicati ad altri fin troppo elementari. Mentre il secondo consiste nella presenza di un'unica soluzione per la stragrande maggioranza degli enigmi proposti. Soprattutto quest'ultimo punto finisce col rendere superfluo l'incentivo rappresentato dalla valutazione assegnataci alla fine di ogni livello in funzione del tempo impiegato. In quanto il raggiungimento del punteggio massimo si traduce quasi sempre nella pedissequa ripetizione a velocità maggiorata delle azioni già compiute in precedenza. Inutile dire che queste pecche finiscono inevitabilmente col mortificare la longevità di un prodotto che non fa certamente della ri-giocabilità il proprio punto di forza. Fortunatamente le varie location riescono ad offrire un buon livello di varietà, mettendoci costantemente alla prova con situazioni sempre nuove: come incendi, pavimenti pericolanti, terreni ghiacciati, sezioni al buio ed altro ancora. Ostacoli a cui potremo far fronte grazie al vasto repertorio di oggetti e interruttori disseminati lungo i livelli. Tutto ciò contribuisce a mantenere sempre vivo l'interesse per il gioco, e a sopperire almeno in parte ai difetti sopra elencati. Buono anche il comparto grafico, che grazie ad un finto 2D poligonale riesce a ricreare un piacevolissimo effetto fumetto ricco di stile e personalità.

Emiliano Valori

Scheda Tecnica

SISTEMA
PSP
ANNO
2005
SVILUPPATORE
TAITO
CASA
TAITO
GENERE
PUZZLE GAME

"In conclusione Exit si rivela un titolo intrigante e godibilissimo, a maggior ragione se si è avuto modo di apprezzare quei giochi da cui trae ampiamente ispirazione. La scarsa longevità che lo caratterizza, comune tra l'altro a tutti i prodotti dello stesso genere, viene in parte attenuata dai cento livelli aggiuntivi scaricabili a titolo gratuito dalla rete. Servizio che comunque, oltre a richiedere una connessione WLAN, a detta della stessa Ubisoft che ne cura la distribuzione potrebbe prima o poi venire interrotto. Tutto ciò solleva certamente l'interrogativo sul perché, quantomeno nella versione europea uscita successivamente, tali livelli non siano stati inseriti direttamente sull'UMD."

GOAL! GOAL! GOAL!

Scheda Tecnica

SISTEMA
ARCADE

ANNO
1995

SVILUPPATORE
VISCO GAMES

CASA
VISCO CORP.

GENERE
SPORT ARCADE

Goal! Goal! Goal! (da ora per comodità **Goal!x3**) è il gioco di calcio arcade che non ti aspetti. Non tanto per chissà quali aspetti tecnici o trovate particolari, ma per le sue, pur (molto) minime, doti simulative . Il calcio arcade secondo la giapponese **Visco** è quasi ragionato, leggero, ma al tempo stesso frenetico e divertente, dove si può respirare il senso di aleatorietà in ogni tiro, proprio come in una partita di pallone. La cosa che colpisce è che, a differenza di molti dei suoi "colleghi" dove per effettuare una marcatura c'è sempre bisogno del classico "trucchetto" da ripetere infinite volte alla stregua di un puzzle game, **Goal!x3** mette in campo una grande varietà di situazioni di gioco per arrivare alla rete. Non che non ci sia qualche tecnica che aiuti a segnare, però è soddisfacente provare un tiro subito dopo il centrocampo e sorprendentemente andare in goal oppure dopo un cross al centro effettuare una spettacolare rovesciata. I tiri sono rappresentati da una barra che si riempie a seconda della potenza che si desidera, ed è anche possibile imprimere un bell'effetto al pallone per dare più imprevedibilità. In più, i giocatori possono effettuare rovesciate, colpi di testa sia in piedi che di tuffo, girate al volo, eseguire il mitico **"colpo di tacco alla Ardiles"**, senza dimenticare anche le azioni difensive come il classico tackle in scivolata o una poderosa spallata. Altro punto a favore di **Goal!x3** è il sistema di passaggi automatico che individua il giocatore più vicino e che funziona molto meglio di quello per esempio presente in **Super Sidekicks**, essendo molto più fluido. Esso dona all'impianto di gioco un aspetto molto veloce e snello, incentivando anche il gioco di squadra nonché rendendo **Goal!x3** molto immediato per il giocatore che si avvicina per la prima volta al titolo. Non si farà fatica, già alle prime partite, ad effettuare fitte reti di passaggi e cambi di gioco anche perché è molto difficile lanciarsi in azione solitaria con un calciatore. Quello che invece non capisco è l'inclusione di un terzo tasto, una sorta di passaggio corto non automatico che non serve praticamente a nulla nell'economia di gioco, non lo si userà mai, e quella volta che malauguratamente lo si dovesse usare l'unico effetto che produrrà sarà una sonora bestemmia. Altro plus inutile sono le sei tattiche da scegliere ad inizio partita in quanto qualsiasi formazione si selezioni non avrà nessun effetto sulla giocabilità. Divertente e singolare per i giochi di calcio arcade di quel tempo è la presenza del replay dopo ogni goal del giocatore.

Goal!x3 si assesta su livelli di difficoltà più che accettabili dato che non segue il classico schema "più avanti si va, più la squadra è forte" tipico di questi giochi di calcio, ma ognuna delle 28 nazionali ha i suoi punti di forza e debolezze divisi per Kick, Defence e Speed (Tiro, Difesa e Velocità). Purtroppo non è tutto oro ciò che luccica, infatti una giocabilità quasi eccellente perde colpi sotto l'incredibile incapacità del portiere di fare una cavolo di parata. O meglio, il portiere avversario sarà duro al modo giusto mentre il nostro alternerà una gran parata ogni dieci papere come solo Dida dei tempi d'oro faceva. Per il più delle volte il nostro portiere non farà altro che respingere continuamente il tiro sui piedi di una sempre pressante CPU. Molto probabilmente ciò è dovuto al fatto che stiamo parlando sempre di un "mangia gettoni" e quindi il giocatore è sempre svantaggiato in qualche modo, affinché possa spendere più monetine possibili. Anche decretare il **"game over"** in caso di pareggio, dopo i soli due minuti di cui è composta la partita, sottolinea l'inclinazione del titolo Visco a "spremere" il giocatore il più possibile. Infatti saremo costretti ad usare un nuovo credito per scegliere di ripetere il match o di effettuare i più facili rigori. Comunque, questi sono difetti, o forse è meglio dire peculiarità, comuni a quasi tutti i soccer arcade dell'epoca e non solo, e saranno tollerabili appena si entrerà nello spirito del gioco. Essendo un coin op, le regole del calcio sono un po' state semplificate e vi accorgerete presto che manca il fuorigioco e che l'arbitro non fischia con frequenza, lasciando correre anche falli abbastanza duri.

Passando all'aspetto prettamente tecnico, si può notare un comparto grafico in generale apprezzabile. I giocatori purtroppo si somigliano tutti, con le sole differenze di colore della pelle, e le loro animazioni, seppur non in quantità industriale, risultano piacevoli ma senza impressionare più di tanto. Nota positiva è il campo di gioco molto ampio e una generale fluidità dell'azione, escludendo però il movimento del pallone che certe volte appare un po' rigido. Anche gli effetti sonori, con il tifo sempre alto e i classici rumori da campo da calcio, sono riprodotti senza particolare impegno. Insomma, tutto all'insegna del "discreto". Ed è un vero peccato perché **Goal!x3** non risulta essere al passo con i suoi tempi, sembrando più un gioco di fine anni Ottanta. Nel 1995 giravano titoli come **Super SideKicks 3** della **SNK** che faceva della spettacolarità grafica il suo punto di forza. Anche **Konami**, con il suo **Perfect Eleven** (da noi **International SuperStar Soccer**) sul più modesto Super Nes, era riuscita a realizzare una grafica all'avanguardia addirittura implementando le fattezze dei giocatori più famosi.

Sandro Prete

"Goal!x3 è un gioco con un impianto tecnico non proprio al passo con i (suoi) tempi ma caratterizzato da un'ottima giocabilità. Un calcio arcade con sprazzi simulativi, non tanto per la componente tattica, ridotta a sei inutili formazioni da scegliere ad inizio partita, ma per la grande varietà di azioni di gioco che offre al giocatore: fitte reti di passaggi, colpi di testa, tiri da lontano, azioni solitarie, spettacolari rovesciate precedute da un bel cross e delle volte si segna nei modi più sorprendenti. A modesto parere di chi vi scrive, uno dei migliori esponenti di soccer da sala."

ZAK MCKRACKEN
AND THE ALIEN MINDBENDERS

Scheda Tecnica

- **SISTEMA** PC DOS
- **ANNO** 1988
- **SVILUPPATORE** LUCASFILM GAMES
- **CASA** LUCASFILM/ ARTS
- **GENERE** AVVENTURA GRAFICA

Walk to
Push Open Walk to Put on Turn on
Pull Close Pick up Take off Turn off
Give Read What is Use Switch
fish bowl Phone bill
CashCard kazoo

Zachary McKracken detto Zak è un giornalista dalle grandi ambizioni, ma costretto a lavorare nella redazione del tabloid **"The National Inquisitor"**, il cui direttore lo obbliga a scrivere pezzi su storie assurde come l'avvistamento di uno scoiattolo a due teste. Ancora non sa che ben presto verrà coinvolto in un complotto alieno teso a instupidire l'umanità, e che intraprenderà un viaggio che da San Francisco lo porterà a visitare mezzo mondo e perfino a sbarcare su Marte...
"Zak" (chiamiamolo così per brevità) è una fra le adventure Lucas più amate di sempre: ciò è dovuto quasi certamente a fattori come la simpatia che suscitano i vari personaggi, la trama curiosa e originale, le numerose e particolari location in cui si sviluppano le vicende e un discreto grado di sfida anche per gli "avventurieri" più incalliti.
Il gioco si avvale dell'interfaccia basata sul sistema **SCUMM**, introdotto da Maniac Mansion l'anno precedente. Le due adventure sono molto affini, con la differenza che in Zak i vari personaggi controllabili non saranno tutti disponibili sin dall'inizio, ma si aggiungeranno a noi solo con lo svelarsi della trama: essi sono Annie Larris, esperta di antichità, e le due studentesse di Yale, Melissa China e Leslie Bennett, approdate su Marte con un veicolo di loro invenzione (in realtà un furgone riadattato!). I vari enigmi proposti possono talvolta sembrare illogici e bizzarri, ma nel contesto spesso surreale del gioco tutto ha un senso, e comunque il rischio di rimanere bloccati per sempre a causa della mancanza di un oggetto o problemi simili è piuttosto basso. Da notare come per risolvere certi puzzle sia richiesta la presenza contemporanea (o l'interazione) di due o più personaggi, fatto decisamente originale per l'epoca e dimostrazione di come i personaggi aggiuntivi non siano una scelta puramente cosmetica o relegati in particolari momenti dell'avventura. Chi ha la fortuna di possedere il manuale, poi, oltre a farsi quattro risate ha il privilegio di ricavare svariati hint sul da farsi, suggeriti sotto forma di improbabili "notizie" impostate come se fossero articoli di tabloid: un altro esempio della cura riposta dai designer anche negli elementi esterni al software.

Walk to
Push Open Walk to Put on Turn on
Pull Close Pick up Take off Turn off
Give Read What is Use Switch
CashCard kazoo
torn wallpaper remote control

DANGER
Walk to
Push Open Walk to Put on Turn on
Pull Close Pick up Take off Turn off
Give Read What is Use Switch
yellow crayon lighter
small key stale bread

A chi ha seguito le peripezie di Zak non sarà sfuggito che nei suoi giri per il mondo il nostro reporter finisce sempre in località misteriose ed esoteriche come le piramidi egizie e maya, Stonehenge, il triangolo delle Bermuda, Atlantide, ed incontra personaggi come santoni ed extraterrestri: sembra che originariamente gli ideatori del gioco avessero previsto di basare l'avventura su tematiche "new age" trattate seriamente, ma poi in corso d'opera molte cose cambiarono e il tutto venne permeato dall'umorismo patentato Lucasfilm. Scelta azzeccata, visto che ha dato origine a numerosi personaggi e momenti che ancora adesso sono ricordati con un sorriso dai giocatori, come lo sciamano plurilaureato, l'alieno-scopa, la forcina gigante, l'uovo da far esplodere nel forno microonde di un aereo (un po' come il criceto di **Maniac Mansion**, ma con meno crudeltà...) o Zak che commenta gli eventi attraverso titoli di giornale. Per non parlare degli svariati omaggi e citazioni ad altri giochi Lucasfilm disseminati per il gioco, i migliori dei quali sono riservati al predecessore Maniac Mansion!
Un altro lato molto positivo dell'avventura è che raramente si ha la sensazione di seguire un percorso predeterminato, ma viene concessa una certa dose di libertà al giocatore: la dimostrazione sono i vari viaggi in aereo che Zak effettua. Si può visitare nell'ordine preferito le varie destinazioni possibili quando ancora non si è in possesso degli elementi chiave, e alcune destinazioni possono sbloccare degli eventi utili ma non indispensabili ai fini del completamento del gioco. Una certa illusione di "realismo" è data anche dagli item, che non è detto abbiano per forza solo l'utilizzo previsto per procedere con la storia (un esempio: il cristallo che permette di trasferire la propria mente nel corpo di un animale funziona con tutti quelli presenti nel gioco, non solo quelli decisivi!). Ci sono inoltre trovate interessanti come la rappresentazione dell'instupidimento di Zak da parte degli alieni: con il passare del tempo i verbi presenti nell'interfaccia si cancelleranno progressivamente, fino a che il povero cronista non sarà in grado che di muoversi (fortunatamente dopo un po' riprende possesso della sua intelligenza).
L'obiettivo di allargare gli orizzonti di Maniac Mansion da una sola casa al mondo intero e oltre è stato raggiunto, ma non tutto funziona alla perfezione e certe parti avrebbero necessitato di una limatura. Mi riferisco soprattutto alle sezioni labirintiche in cui bisogna trovare il percorso corretto, noiose e che rallentano troppo il ritmo di gioco; menzione speciale per la famigerata piramide marziana al termine dell'avventura, che per di più va affrontata nella semi-oscurità! Altro aspetto frustrante sono i codici da inserire ogni volta che si sceglie una nuova destinazione all'aeroporto: capisco la preoccupazione per la pirateria, ma almeno si poteva fare in modo che fosse necessario inserirli solo le prime volte... e invece no, per cui imbarcarsi al gate diventa ogni volta un'operazione tediosa. Il finale poi è a dir poco deludente, una presa in giro per chi si aspettava chissà quale ricompensa dopo aver sventato da solo un'invasione aliena.

Walk to
Push Open Walk to Put on Turn on
Pull Close Pick up Take off Turn off
Give Read What is Use Switch
helmet tokens
CashCard broom alien

Walk to bird feeder
Push Open Walk to Put on Turn on
Pull Close Pick up Take off Turn off
Give Read What is Use Switch
lighter small key
stale bread application

Federico Tiraboschi

"Il giudizio complessivo è più che positivo: "Zak" entra di diritto nell'Olimpo delle avventure grafiche, grazie alla sua trama dal respiro epico che coinvolge i più grandi misteri dell'umanità, bilanciata dalla demenzialità delle caratterizzazioni di tutti i personaggi che incontreremo, nonché alla varietà di situazioni proposte e alla presentazione degna di nota (cosa che include anche il manuale, la sequenza introduttiva e via dicendo). Sfido chiunque a non farsi entrare in testa il memorabile tema del gioco, giustamente omaggiato dagli appassionati in decine di remix! Lucasfilm ancora una volta riuscì a confermarsi come la regina degli adventure di qualità."

Walk to
Push Open Walk to Put on Turn on
Pull Close Pick up Take off Turn off
Give Read What is Use Switch
CashCard CashCard
boom box fuse

Batman
The Movie

Il vostro recensore preferito (che modo falso per iniziare un articolo) è sempre stato un buon lettore di fumetti. Benché la preferenza sia sempre caduta sulla casa **Marvel** e relativi albi dedicati agli **X-Men** e **Spiderman**, il sottoscritto non ha mai disdegnato un'incursione nel mondo **DC Comics** proprio tramite le avventure dell'uomo pipistrello conosciuto come **Batman**. Questo personaggio, nato dalla mente di **Bob Kane**, si è visto protagonista di svariate estrapolazioni al di fuori delle pagine native a fumetti. Lo abbiamo ammirato dapprima nella serie tv dal titolo omonimo degli anni Sessanta divenuto oramai un cult e, in secondo momento, nelle trasposizioni cinematografiche per merito di **Tim Burton** e **Joel Schumacher**. Bisogna ammettere però che Batman non ha mai brillato più di tanto oltre le pagine colorate del fumetto a lui dedicato, nemmeno negli svariati tentativi di renderlo cartone animato per un pubblico più giovane e, lì dove Tim Burton (in parte) aveva fallito, seguito da uno Joel Schumacher (con i suoi **Batman Forever** e **Batman&Robin**) che distrusse completamente ogni qualsivoglia dignità potesse avere questo personaggio, arriva nel 2005 il momento del riscatto donato dalle sapienti mani di **Christopher Nolan**. Ora non voglio (e non posso) dilungarmi più di tanto sulle bellissime opere create da Nolan per il grande schermo, ma posso dire che è dalla visione perpetua dei due Batman da lui creati (**Begins** e **Il Cavaliere Oscuro**) che nasce la voglia di scrivere questa recensione. Un attimo…ma qui si parla di videogame, vero? Certo, miei cari lettori, non temete, noi di Retrogaming History non siamo, di fatto, impazziti (non ancora almeno) e non stiamo cercando di rubare il lavoro ai colleghi cinefili, ma era doveroso segnalare come, di Batman, esistano svariate trasposizioni oltre quelle videoludiche di cui ci accingiamo a parlare. Come dicevo, è dalla visione dei due capolavori di Nolan che nasce nel sottoscritto un rinnovato entusiasmo nei confronti di questo personaggio che mi spinge ad oltranza a tuffarmi negli archivi polverosi e dimenticati alla ricerca di tutto ciò che potesse collegare l'uomo pipistrello al mondo dei videogame. La ricerca ricade su un titolo non certo sconosciuto, ma di cui non avevo mai provato la versione Amiga. Parliamo di **Batman The Movie**, tirato fuori nel 1989 dalla casa inglese **Ocean,** sulla scia del film omonimo targato Tim Burton. Questo gioco fu portato su svariate macchine in voga dell'epoca e noi ci soffermeremo, come detto, sulla versione per Amiga che, nel 1989, era ancora una macchina lontana dall'essere matura e capace di mostrarsi per tutto ciò che potesse veramente fare.

Scheda Tecnica

- **SISTEMA** AMIGA OCS-ECS
- **ANNO** 1989
- **SVILUPPATORE** OCEAN
- **CASA** OCEAN
- **GENERE** MULTIEVENTO

Multievento

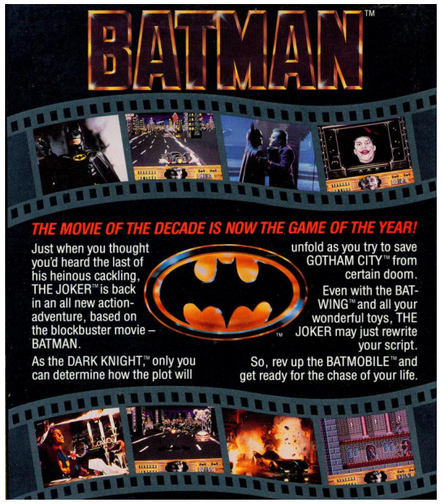
Il primo livello ci vede, affrontare un Joker ancora tepistello da strada, finché non sarà proprio il nostro cavaliere oscuro a buttarlo in una pozza di acido liquido trasformandolo in quello che tutti ben conosciamo. Lo stile di gioco in questo primo scenario è un misto tra un platform e un beat'em-up a scorrimento orizzontale, dove dovremo vedercela con una marea di scagnozzi a colpi di Batarang e batrampini per scalare i muri più alti.

Nel secondo livello invece, con nostra gradita sorpresa, ci vedremo salire a bordo di una fiammeggiante Batmobile e, da qui in poi, scoprire la matrice multievento di cui il gioco è composto. In questo livello, dovremmo nel minor tempo possibile arrivare alla Batcaverna, evitando di essere catturati dalla polizia che da sempre ci bracca e, nello stesso tempo, cercando di subire meno danni possibili sbattendo contro le altre vetture o, peggio ancora, contro i palazzi a bordo strada.

Giunti a tutta velocità alla Batcaverna saremo dunque nel terzo scenario, dove ci sarà chiesto di mettere da parte i nostri muscoli e di attivare il cervello per affrontare un livello puzzle game a base di veleni e cosmetici vari.

Superato questo stressante rompicapo, saremo catapultati nuovamente in strada, ma questa volta, invece della Batmobile, saremo a bordo del Batwing, con cui dovremo distruggere tutti i palloncini con la faccia di Joker contenenti veleno pronto a infestare l'intera città.

Debellata anche questa minaccia, saremo nell'ultimo quadro, la cattedrale di Gotham, dove, una volta scalata tutta sino al tetto, affronteremo Joker in persona cercando di mettere fine alle sue malefatte gettandolo giù dall'edificio con un colpo secco di Batrampino. Lo stile di gioco in quest'ultimo quadro è del tutto simile a quello del primo.
Fine.


BATMAN™
THE MOVIE OF THE DECADE IS NOW THE GAME OF THE YEAR!
Just when you thought you'd heard the last of his heinous cackling, THE JOKER™ is back in an all new action-adventure, based on the blockbuster movie – BATMAN.
As the DARK KNIGHT,™ only you can determine how the plot will unfold as you try to save GOTHAM CITY™ from certain doom.
Even with the BATWING™ and all your wonderful toys, THE JOKER may just rewrite your script.
So, rev up the BATMOBILE™ and get ready for the chase of your life.

"Se dovessi valutare questo gioco con i soli occhi da Bat-amante, ne parlerei in modo carino e sfizioso. Lo consiglierei per la sua natura intrigante da videogame multievento, per le sezioni spettacolari a bordo della Batmobile e del Batwing, e per via del fatto che segue a grandi linee le vicende del primo film di Burton. Valutato come videogioco a sè stante, bisogna purtroppo far notare che in giro esiste molto, ma molto di meglio, e che, seppur valida, l'idea del multievento non a tutti può piacere. Insomma, ci siamo capiti vero?"

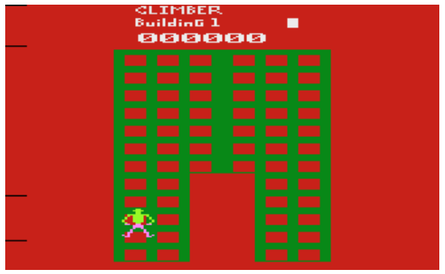
Ma Batman The Movie avrà anche un lato tecnico da recensire, quindi, vediamo con ordine cosa ci portano grafica e sonoro. La prima ci vede "costretti" a tornare indietro con la mente all'uscita del gioco, quel lontano 1989 in cui una grafica del genere poteva dire effettivamente la sua. Sprite piccoli ma carini, poco animati, colorazioni nella norma e qualche digitalizzazione qua e la di contorno, come il bel faccione di Jack Nicholson truccato da Joker che appare di tanto in tanto. Ma la macchina su cui gira questo Batman recensito è l'Amiga con al bordo il chip Ocs, quella stessa macchina che nello stesso anno ci regalò **Shadow of the Beast** e che, quindi, mostrò bene a tutti le sue reali capacità. Ora non bisogna pensare che un retrogioco sia sempre bello poiché guardato con gli occhi del cuore, soprattutto se quest'ultimo sfoggia grafica datata e un sonoro composto di bip. No, anche un retrogame deve saper dimostrare di aver sfruttato bene la macchina su cui appariva in origine e, soprattutto, di saper reggere il colpo più duro inflitto dal passare inarrestabile degli anni. La grafica di Batman The Movie, quindi, resta in pieno bilico come ago di bilancia tra disegni e animazioni creati, buoni per quell'epoca, e poco sfruttamento della macchina ospitante.
Il sonoro presenta musichette in tema fumettesco, sfx nella norma e qualche campionatura fatta direttamente dal film cui è tratto ma nulla che sfrutti veramente il chip sonoro **Paula** o che lasci un'impronta rilevante nell'utente. Più carine e orchestrali ricordo quelle della versione C-64, che hanno lasciato in me un segno più indelebile che queste fatte per la versione Amiga.
Lascio una nota di merito solo al motore grafico presente nel secondo quadro e nel quarto, cioè quelli che ci vedono rispettivamente a bordo della Batmobile e del Batwing, presentando una velocità accoppiata a dell'ottima grafica, che da sole alzavano, e tuttora alzano, il livello artistico/tecnico dell'intera produzione. Tanti, infatti, chiedevano a gran voce un gioco di corse arcade che partisse dalle ceneri del secondo livello di Batman The Movie, ma mai cosa fu compiuta, almeno a nostra conoscenza. Che poi di lì a poco arrivò un certo Lotus e tutti si dimenticarono di questa veloce sezione arcade, è tutta un'altra storia.

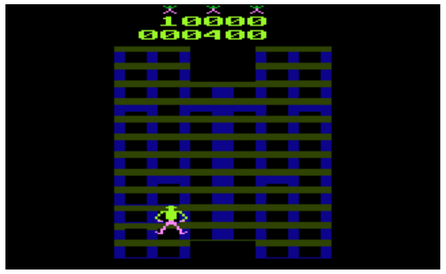
Maurizio Tirone

Crazy Climber

Scheda Tecnica

- **SISTEMA** ATARI VCS 2600
- **ANNO** 1989
- **SVILUPPATORE** ALEX LEAVENS/JOE GAUCHER
- **CASA** ATARI
- **GENERE** ACTION ARCADE





Una delle tante caratteristiche principali o addirittura "primarie" che potrebbe sicuramente contribuire al successo (o al fallimento...) di un videogioco è senza dubbio ciò che è stato ideato e predisposto per interporsi tra il videogiocatore ed il gioco in questione. L' interfaccia, la metodologia di interazione "uomo-macchina"... chiamatela come volete, ma tutto fa comunque capolino ad una sola parola: i CONTROLLI!

Di certo un gioco la cui difficoltà nel controllare il personaggio è veramente troppo elevata vede MINATO in modo inesorabile il suo potenziale successo!

E magari il gioco in questione è anche bello graficamente ed auditivamente, oppure ha dalla sua parte una trama accattivante ed avvincente!

Ok, allora partiamo con il descrivere **Crazy Climber** come gioco d' azione in cui il protagonista è un individuo intento a SCALARE GRATTACIELI, munito delle sole sue mani "artigliose" e di un paio di scarpette super-trekking-climbing-magnetiche-vattelapesca...

Il personaggio, dall'aspetto quasi "goblinesco" (aggettivo mutuato da "Goblin", uno degli acerrimi nemici di "Spiderman", non a caso anch'egli grande "scalatore" di grattacieli!) dato dal colore "verdognolo" della sua stranissima tutina, oltre alla difficoltà già palese di dover sfidare la forza di gravità (e la scivolosità dei vetri di cui la costruzione è ricoperta...) solamente con ciò che la natura gli ha dato a disposizione, deve far fronte anche ad una serie di "eventi" a lui piuttosto nefasti provocati in maniera subdola ed anche sadica da altri individui!

Troverà, quindi, giganteschi (?!!) uccelli che, passando PER CASO proprio in quella zona, attenteranno alla sua incolumità "sganciandogli" sulla testa le proprie uova, anch'esse giganti! Nondimeno c'è qualcuno che si diverte a lanciargli contro vasi di fiori oppure qualche "scherzoso" operaio addetto alla manutenzione del grattacielo che gli scaglia addosso delle pesanti travi di ferro, senza contare il cartellone pubblicitario guasto che compare dal secondo livello in poi e che emana una pericolosissima scarica elettrica, indubbiamente da evitare!

In più a tutto ciò il nostro climber deve assolutamente rivolgere la sua attenzione a dove appoggia mani e piedi... già, perché c'è anche la possibilità che gli si chiuda una finestra proprio sopra ad una mano, oppure che gli venga a mancare la presa perché i suoi arti al posto di trovare un appiglio "cementoso" sicuro trovano il freddo e scivolosissimo vetro!

Il risultato di tutto questo sarà l'inevitabile CADUTA dello scalatore, anche se fortunatamente qui i programmatori sono stati "benevoli" (FINALMENTE qualcosa di relativamente positivo!) ed hanno concesso al protagonista di riaggrapparsi automaticamente qualche piano più sotto... giusto per non dover ripetere la scalata di TUTTA la costruzione!

Mah? sta di fatto che alla fine dell'impresa arriva un elicottero a prelevarlo, non prima, però, di averlo fatto penare ancora "svolazzandogli" intorno ed attendendo una sua manina protesa verso le "slitte" dell'aeromobile stesso!

Non contento di essere riuscito nel suo intento, lo SCALATORE PAZZO (traduzione letterale del titolo del gioco...) si dirige immediatamente al SECONDO dei QUATTRO (!!!!) grattacieli che lo stesso aveva "preventivato" di scalare!

QUESTO è tutto quello che il fortunato possessore di una cartridge per **Atari VCS** di Crazy Climber ritroverà ABBASTANZA fedelmente riprodotto sul proprio schermo televisivo!

La parte grafica è adeguatamente simile all'originale, ed il sonoro è altrettanto fedele, compreso il simpatico motivetto iniziale! Qui va però fatta una precisazione: Crazy Climber è stato UNO DEI PRIMISSIMI giochi coin-operated a disporre di una sintesi vocale e tale caratteristica non ha purtroppo potuto "seguire" il gioco anche sulla "povera" piccola console Atari. Quindi niente urlo di disperazione "Oh, NOOOooo... !!!" al momento di una sfortunata caduta e niente esortazione a raggiungere l'ambito traguardo "Go for it!"...

Il gameplay è anch'esso sostanzialmente identico, fatta eccezione per alcuni particolari che rendono il coin-op un tantino più difficile di questo porting su VCS: non c'è, ad esempio, il "super gorillone" in stile **King Kong** (ma dato che siamo in pieno tema videoludico io direi pure **Donkey Kong**...) che compare quasi alla fine della salita sul grattacielo e che tenta di "devastare" il povero scalatore, oppure i BILANCERI da palestra (alcuni grossi ed altri piccoli... ma pur sempre pesantissimi se tirati sulla testa di "qualcuno"...) scagliati da un non ben precisato ed invisibile energumeno a partire dal secondo livello di gioco!

Poco male, fidatevi... tutte queste "lacune" hanno assolutamente giovato a Crazy Climber portato su VCS, aumentandone notevolmente la longevità, anche se un vero "hard-gamer" potrebbe trovarlo piuttosto facile. A proposito: il gioco consente di selezionare la partita a 1 o a 2 giocatori (alternati) e 5 livelli di difficoltà, compreso quello per principianti, "usuale" in parecchi titoli Atari.

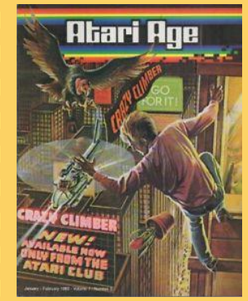
Lo scalatore inizia l'avventura con 3 vite a disposizione e un "bonus" di 10.000 punti (che diventano 20.000 per il secondo livello, 30.000 per il terzo e 40.000 per il quarto...) decrescente con il passare del tempo, la cui parte rimanente verrà "accreditata" al punteggio quando il protagonista sarà riuscito a prendere l'elicottero alla fine del livello (in caso questa operazione non riesca dopo un certo tempo l'elicottero se ne andrà, il livello verrà comunque completato ma senza però ottenere alcun punteggio bonus).

Si guadagnano punti (dai 100 ai 400) semplicemente salendo di piano in piano ma se ne perdono altrettanti quando si viene colpiti da un uovo o da un vaso di fiori. Se lo scalatore è in posizione di "presa ferma" (ad "X", con braccia e gambe tese e divaricate) non rischia di cadere nemmeno se colpito da una di queste ultime amenità, con l'eccezione della pesantissima trave di sostegno, probabilmente proveniente dal ponteggio del maldestro manutentore, farà inesorabilmente cadere il climber in qualsiasi posizione esso si trovi al momento dell'impatto! Essere colpiti dalla scarica elettrica causerà invece la semplice detrazione di 100 punti.

Ed ecco che a questo punto non posso fare a meno di svelare ciò che avevo ampiamente anticipato all'inizio di questa recensione: I CONTROLLI. Il coin-op dispone di DUE joystick, con i quali si comandano alternativamente mano destra + gamba sinistra e mano sinistra + gamba destra del protagonista... i movimenti da eseguire vanno assolutamente coordinati per potersi muovere in modo corretto perchè in caso di "affollamento" di oggetti e/o nemici vari può essere pericolosissimo qualsiasi "impuntamento" degli arti. Non è difficile, infatti, ritrovarsi quasi "incastrati" e prendersi in testa un vaso di fiori piuttosto che un uovo gigante o scivolare su una finestra che ci si chiude proprio "in faccia", perdendo in un attimo la presa e cadendo giù di qualche piano. i centomila punti, inesorabilmente INCASTRATI!!!

Marco Marabelli

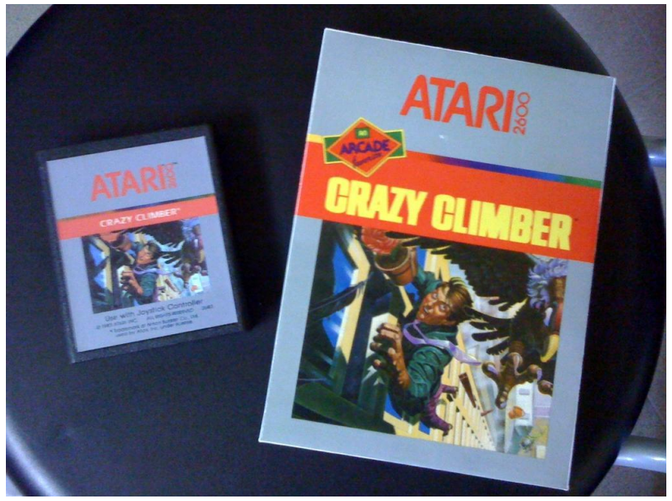
ONLY FOR ATARI CLUB



La cartridge di Crazy Climber era acquistabile all'epoca (1983) dai soli membri dell'Atari Club tramite "tagliandino" compilato dell' allora RIVISTA "Atari Age" o con "ordine" tramite posta.

Solamente parecchio tempo dopo fu trovato qualche esemplare ANCHE in alcuni (pochissimi...) negozi, ma, in generale, Crazy Climber NON era assolutamente da cercare nei "classici" centri di vendita di videogiochi! Il suo prezzo di allora era pari a 26.95 US Dollars, mentre al giorno d'oggi un esemplare BOXATO e "tenuto bene" potrebbe avere un valore capace di sfiorare anche i 1000 $! Il motivo di questo "prezzo pazzo" è il medesimo di alcuni altri titoli: la sua ESTREMA rarità e la sua particolarità di prodotto "riservato" ai membri di questo Atari Club (del cui "distaccamento" italiano purtroppo non ho più la tessera firmata dall'allora presidente Nick Amati ...)!

"Posso tranquillamente affermare che Crazy Climber convertito su Atari VCS è veramente un OTTIMO prodotto! La grafica, innanzitutto, è fedele a quella del coin-op (con le solite dovute ed ovvie limitazioni), l'audio è altrettanto buono ed il gameplay praticamente uguale. Un gioco veramente BEN CONVERTITO, quindi, MA senza quella fastidiosa particolarità del controllo a doppio joystick che invece qualcuno ritiene una caratteristica basilare del gioco stesso, riferendosi ovviamente al suo genitore in formato "cabinato". Unico "neo" peraltro non considerato tale da chi è già felice possessore della cartridge (PRESENTE!) è il prezzo veramente elevato da sborsare per poterne ottenere una copia.
Un altro "must" per ogni collezionista di cartridge per Atari VCS!"



Sembra retro ma non é...

a cura di **Sandro Prete**

Diciamo la verità: le software house indie ultimamente pescano a piene mani nel retro-gaming per le loro produzioni. Non solo nelle meccaniche, ma soprattutto nella grafica che passa dalla pixel art (o quello che loro credono sia pixel art) a roba molto più interessante. Questa piccola rubrica dal nome vagamente ispirato alla nota Pollon (quindi tutti in posa per il balletto) vi farà una veloce carrellata di quello che stiamo giocando che... Sembra retro ma non è...

Milanoir - PC, PS4, XBOXONE, SWITCH

Prendete la Milano degli anni 70, una dose di quei film polizieschi italiani recitati da cani, 1kg di meccaniche degli sparatutto del passato e infilateli in un Megadrive, shakerando bene avrete questa opera prima dell'italianissima **Italo Games**. Nei panni di **Piero Sacchi**, malavitoso antieroe per eccellenza, ci aggireremo per una Pixel Milano riconoscibilissima (almeno per il milanese imbruttito) sparando ad altri malavitosi che per qualche motivo della storia, che non sto qui a spoilerarvi, bauscia, vorranno farci fuori. Grafica molto caratteristica e sonoro eccellente fanno di Milanoir un'opera molto interessante. Uno sparatutto frenetico, divertente e vario dove fasi concitati si alternano con altre stealth. Un gioco impegnativo come i bei vecchi tempi. Ma vada per l'impegnativo e invece no, perché, peccato che verso il finale i programmatori abbiano pensato bene di rendere il gioco difficile al limite del frustrante. Forse per allungare la longevità (vi ci vorranno circa 6 ore per finirlo) oppure per farvi conoscere nuovi santi da far cadere dalla volta celeste. Già il sistema di puntamento non è dei più comodi (e quindi vi consiglio la versione PC dove mouse e tastiera vincono alla grande), ma quando riempi il livello di nemici, alcuni dei quali ti ammazzano con un solo colpo, beh, vuoi farti odiare e come rovinare un gioco.
In conclusione Milanoir è un prodotto interessante ma grezzo, un buon primo titolo, dove però, come direbbe il buon **Alexthelionet**, si poteva fare di più.

Voto: Un dignitoso 7

Hollow Knight - PC, PS4, XBOXONE, SWITCH

Hollow Knight è un capolavoro. Punto. E secondo chi vi scrive è molto più interessante di molti Tripla A che girano adesso nelle vostre console. Il titolo del **Team Cherry** parte benissimo: un metroidvania (parola che odio più dell'Isola dei Famosi, ma è l'unico modo efficace per farvi capire di cosa si tratta) con direzione artistica strepitosa che ricorda molto la scuola **Miyazaki**, trama oscura e libertà assoluta. Man mano che ci si addentra nel vastissimo mondo di Nidosacro si rimane stupiti dalla fantasia e dal genio che ha partorito tutta la fauna e la flora che ci si pareranno davanti. E a differenza di altri (uff) metroidvania in cui viene premiato il graduale aumento di livello o l'acquisizione di nuove abilità per uccidere i nemici, in Hollow Knight viene premiato anche l'approccio con la quale si vuole combattere il nemico. Questo comporta che Hollow Knight va affrontato con impegno e dedizione (specialmente con i numerosi Boss) causa la frustrazione e le morti premature. In generale ci sono così tante cose da scoprire, meccaniche da assorbire, sorprese, finali alternativi e tanta ma tanta carne al fuoco che non voglio rovinarvi la sorpresa. Vi dico solo che è sorprendente che un titolo così profondo, vasto e ispirato possa arrivare da un team indie che ha finanziato il progetto con **Kickstarter** senza neanche pensare a chissà quali cifre. Hollow Knight comunque non piacerà: a chi non piace girare a vuoto perché nessuno ti dice cosa fare e dove andare, siete totalmente smarriti. A chi non apprezza la narrativa oscura e per niente decifrabile. A chi non piace bestemmiare per superare un nemico particolarmente coriaceo. Detto questo dategli una chance lo stesso perché bisogna premiare chi con poco fa roba così di qualità.

Voto: un grande 9
Compratelo!

Bud Spencer & Terence Hill: Slaps And Beans
PC, PS4, XBOXONE, SWITCH

Quando negli anni 90 il genere dei picchiaduro a scorrimento era al suo massimo splendore, il piccolo Sandro, che vedeva sovente i film "scazzottosi" del duo **Bud Spencer** e **Terence Hill**, si chiedeva come mai questi due nerboruti personaggi non fossero protagonisti di un bel rullacartoni. Erano praticamente perfetti! Bud, forte e lento. Terence, meno forte, ma agile e scattante. In ogni ci sono voluti un bel po' di anni e l'idea del Trinity Team, italiani e appassionati, per vedere realizzato quello che molti fan sognavano la notte quando non digerivano il cinghiale con la polenta.
Diciamo subito che Slaps and Bean può essere tranquillamente giudicato su due livelli: modalità super fan del dinamico due e modalità mi piacciono i paccheri virtuali ma non so manco chi siano Put Spenger e Teresa Bill. I fan hanno tutto quello che desiderano: le ambientazioni che hanno conosciuto nei film, le leggendarie musiche degli Oliver Onions che ad ascoltare genera un moto di nostalgia così grande che sembra di ritornare marmocchi. Bud e Terence sono lì, pixellosi come non li avete mai visti e pronti ad essere la vostra mano pesante contro i classici scagnozzi dalla faccia da ebeti che nei film erano sempre gli stessi.
Che dire un piccolo sogno e basterebbe l'elenco sopra per far sganciare la moneta a qualsiasi quarantenne amante dei videogiochi. Se invece siete cresciuti a pane e **Final Fight**, beh, Slaps and Bean presta il fianco a qualche critica. Il sistema di combattimento non convince tanto e non sembra proprio quello classico che abbiamo conosciuto per esempio con i titoli **Capcom** dell'epoca. Mi spiego: in alcune situazioni i nostri nemici andranno a terra subito con un colpo, dato che in questo gioco non c'è un vero e proprio sistema di combo, questo va bene in alcune situazioni dove si vuole un po' copiare certe scene dei film (c'è anche la mitica mossa del "su i calzoni!") ma in altre dove gli scagnozzi sono più coriacei sembra che i nostri colpi siano leggeri, quasi carezze e non danno soddisfazione come poteva dare la piledrive di **Haggar**, quella sì che era forza bruta. Fortunatamente esistono anche delle divertenti mosse combinate, che vi consiglio da provare giocando in coppia con un amico, dato che la CPU che muoverà il vostro compagno è proprio scema. Altro da segnalare è la grafica.
Ok è bellissima, dettagliata e curata veramente con amore ma, pochi cazzi, non è la grafica del classico picchiaduro degli anni 90, non la ricorda neanche per sbaglio, sembra più quella che si poteva vedere in un JRPG. Su questo piano Slaps and Bean non ci porterà indietro nel tempo, quando smadornavate su **Streets of Rage**.
Lodevole l'implementazione di minigiochi che variano e spezzano il gameplay. Peccato che alcuni di questi, la corsa con la **Dune Buggy** su tutte, sia una delle cose peggiori che potreste fare in questo gioco.

Voto: un 7 per la simpatia
un 10 da fan

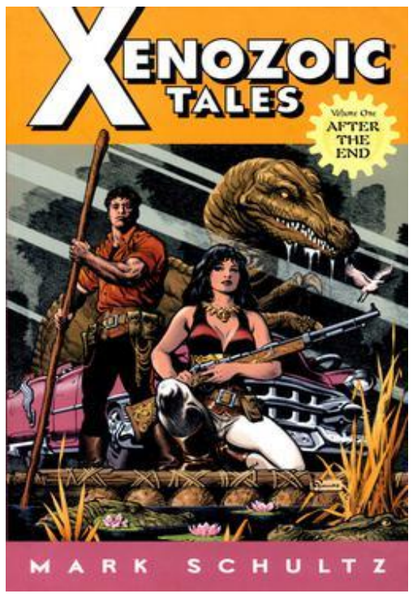
SPROLOQUIO VIDEOLUDICO

Quando il copyright danneggia tutti

a cura di **striderhiryu**

Copyright, diritto d'autore, chiamatelo come volete, è un diritto relativamente recente nella storia dell'umanità (parliamo infatti del 1600-1700, almeno nelle sue primitive forme di tutela dell'autore), ed ora come mai prima sta diventando prioritario metterlo in discussione. Come, vi chiederete, mettere in discussione un diritto sacrosanto? Ebbene il diritto d'autore è sì un diritto più che ragionevole, volto a proteggere gli interessi economici delle persone e delle aziende che creano un'opera, tuttavia il copyright soffre di alcuni difetti che rischiano alla lunga di creare più danni alla collettività ed ai titolari dei diritti che vantaggi. Ma andiamo con ordine.

Caso 1: esce una collection di Capcom contenente 7 beat'em up degli anni '80-'90. Questi giochi rappresentano la maggior parte dei beat'em up arcade realizzati da Capcom, ma ne mancano alcuni: **The Punisher**, **Alien vs Predator** e **Cadillacs & Dinosaurs**, quest'ultimo molto gettonato in sala giochi all'epoca. Il minimo comun denominatore di questi 3 giochi è, forse lo avrete notato, il fatto che sono giochi su licenza, ovvero che all'epoca Capcom ha dovuto pagare i titolari dei diritti per realizzare i relativi giochi. Se per i primi 2 era abbastanza ovvio, così non è per Cadillacs & Dinosaurs, di cui esiste un fumetto nato con il nome **Xenozoic Tales** ed una breve serie animata di soli 13 episodi. Ad oggi il franchise è praticamente defunto, come tanti altri risalenti agli anni '90 (si veda ad esempio Skeleton Warriors). Eppure se Capcom avesse voluto includere anche questo gioco nel beat'em up bundle avrebbe dovuto pagare un bel po' di soldi ai titolari dei diritti. Non sappiamo se Capcom abbia provato a fare un accordo, probabilmente no, la dirigenza non avrà nemmeno contemplato la cosa. Stesso discorso per **The Punisher** e **Alien vs Predator**: il primo in mano alla Marvel (e Disney) ed i secondi in mano alla 20th Century Fox (di recente acquisita sempre dalla Disney!). Il problema è che a volte non basta pagare, a volte infatti il titolare dei diritti può rifiutarsi di cederli, per mere questioni di principio: succede molto di rado, ma può succedere, si veda ad esempio la questione dei diritti delle canzoni di **Battisti**, che la vedova non vuole cedere alle piattaforme di streaming e download digitali! Pare evidente che le leggi attuali relative al diritto d'autore di fatto danneggino sia il pubblico (che non può usufruire di certi media), sia il titolare dei diritti (che non prende il becco di un quattrino) sia l'intermediario che pubblica un gioco (o qualsiasi altro media, preferendo non pubblicarlo piuttosto che spendere cifre assurde per ri-assicurarsene i diritti). Se le leggi sul diritto d'autore prevedessero in questi casi una compensazione al titolare del copyright proporzionale alle vendite effettive forse Capcom non ci avrebbe pensato 2 volte ad aggiungere anche questi 3 giochi al bundle.



Caso 2: Sega pubblica una collection dei suoi migliori giochi per Mega Drive, ma tra i suoi classici manca Sonic 3. Come mai, ci si chiederà: la risposta è facile, perché alcune delle musiche sono state composte da **Michael Jackson**! Finché il Re del Pop era in vita non ci sono mai stati problemi, ma dopo la sua morte gli eredi (anzi, chi gestisce il suo patrimonio) hanno cominciato a farsi avanti e rivendicare ogni possibile fonte di denaro derivante dalle opere scritte da Jackson. Visto che i diritti d'autore possono durare fino a 70 anni dalla morte dell'autore (o dell'ultimo co-autore), va da sé che i parenti del grande Michael Jacksown cercheranno di mungere il più a lungo possibile il suo lavoro. Ciò significa però che i fan di Sonic 3 molto probabilmente non vedranno più il gioco in nessuna collection per un bel pezzo, e d'altro canto gli eredi di Jackson non riceveranno un penny da quel gioco.

Caso 3: Nel 2010 uscì al cinema il film **Scott Pilgrim** vs the World, tratto da una graphic novel di discreto successo. Come capitava spesso in passato venne realizzato anche un più che discreto videogame, realizzato in grafica 8bit ispirata alla graphic novel più che al film. Il gioco venne rilasciato solo per PS3 e Xbox 360, e SOLO sui rispettivi store digitali. Il gioco ottenne un certo successo, finché nel dicembre del 2014 venne cancellato dagli store, perché era scaduto evidentemente il tempo stabilito nel contratto firmato da **Ubisoft** con l'autore. In sostanza dal 2015 in poi chi aveva comprato il gioco poteva ancora ri-scaricarlo e giocarci, tutti gli altri invece non avevano più questa facoltà. Il fatto di non poterlo più comprare danneggia, seppure molto lievemente, sia l'autore originale, sia **Sony** che **Microsoft** (che prendono una percentuale su ogni vendita sui loro store digitali), sia Ubisoft, sia SOPRATTUTTO chi non ha mai potuto giocarci prima, perché non conosceva il gioco o non è riuscito a comprarlo in tempo!

Potrei andare avanti così per un bel pezzo, con molti altri casi, a volte di 20-30 anni fa (o più) a volte molto più recenti. Il problema non si risolverà certo da solo né in breve, anzi si esacerberà sempre di più, danneggiando un po' tutti. Il problema chiaramente si risolverà da sè quando (e soprattutto SE) tali giochi finiranno nel pubblico dominio, ma nel frattempo molti di loro potrebbero essere spariti dalla faccia della Terra!

Machine History

Pioneer Palcom PX-V7

a cura di **Igor Maggiorelli**

PX-V7 è uscito nel 1984, e aderiva allo standard MSX1 nato nel 1983, al prezzo di vendita di 89.800 Yen per la sola unità Palcom mentre per il lettore laser Pioneer LD-7000 il costo, sempre in Giappone, era di 200.000 yen. Il costo di ogni singolo gioco su supporto laser disc si aggirava sui 9.800 yen. Un acquisto completo, quindi, superava i 300.000 yen, un prezzo abbastanza elevato per il periodo.
Nonostante questo, ha avuto un buon successo. Era dotato di un buon manuale di istruzioni, ben illustrato e con ottime spiegazioni.
Infatti, questo manuale era mirato a far conoscere i concetti base degli home computer MSX come Standard, e per informare a un buon livello sulla programmazione con il BASIC per questa macchina.
La particolarità del sistema erano i giochi tramite supporto laser disc.
Il tutto era reso possibile grazie al P basic (Pioneer basic) che espandeva i comandi del Basic standard con i comandi del Superimposer (genlock) e per il lettore laser.
Ecco sotto come si presentava all'avvio del sistema.

Il lettore spesso era il Pioneer LD-7000 (versione Giapponese) o LD-700 (versione americana)
A questo punto non rimaneva che inserire il disco nel lettore laser e, digitando il comando CALL LD, il sistema mandava un impulso di controllo al lettore laser che partiva in modalità "play" e iniziava a leggere il disco, inviando le immagini all'MSX.
Il Palcom, tramite il Superimposer, mostrava il video sullo schermo con sopra impresse le scritte dell'MSX.
Il tutto veniva raffigurato come sotto:

Da notare che il sistema caricava il gioco dal canale audio DX mentre faceva scorrere le immagini della presentazione del gioco stesso, quindi il caricamento è del tutto simile a quello di una casetta audio, con i medesimi tempi di caricamento, ma fortunatamente il programma era piccolo e rapido da trasferire in memoria.

P-BASIC Version 1.0
Copyright 1984 by PIONEER
*** BASIC MODE SELECT ***
[1] MSX BASIC + P-BASIC
[2] MSX BASIC
Push [1] or [2]
MSX BASIC version 1.0
Copyright 1983 by Microsoft
28751 Bytes free
color auto goto list run

La schermata mostrava 2 opzioni: 1 MSX basic + P-basic, 2 MSX basic. Selezionando 1 ci permette di usare i comandi specifici per il lettore laser opportunamente collegato al Palcom.

Dopo il caricamento, il sistema era pronto per il gioco e presentava le schermate di selezione livello come questa qui sotto.

Ora non rimaneva che giocare.

Su questo sistema sono stati convertiti alcuni giochi molto famosi in sala giochi e la lista conosciuta è questa:

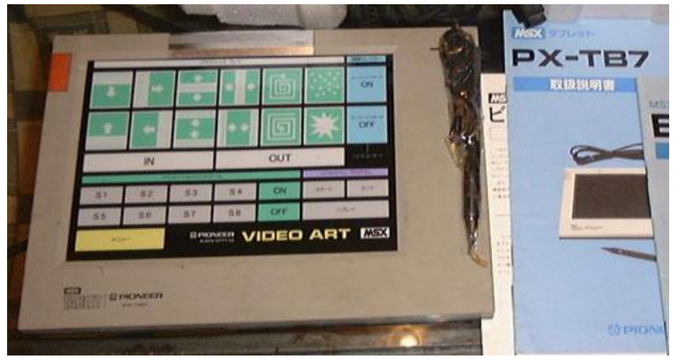
N° catalogo	Titolo	Prezzo di vendita
PG001-12SG	Astron Belt	9.800 yen
PG002-12TO	Strike Mission	9.800 yen
PG004-11KO	Badlands	9.800 yen
SS098-0002	Star fighters	9.800 yen
SS098-0003	La grande battaglia del Mar del Giappone	9.800 yen
SS098-0008	Interstellar	9.800 yen
SS098-0011	Cosmos Circuit	9.800 yen
SS098-0019	Esh's Aurunmilla	9.800 yen
SS098-0044	Rolling Blaster	9.800 yen
LCT001	MysteryDisc : Murder; Anyone?	3.800 yen
LCT002	MysteryDisc : Many roads to murder	3.800 yen

I vari giochi non erano tutti a "mosse", come in Dragon's Lair per intenderci, alcuni erano strategici e altri di tipo spaziale a movimento libero, come Astron belt e Interstellar, per citarne un paio.
Il PX-V7 non è l'unico modello Palcom e ne esistono altri come la sua massima evoluzione, il Pxv60.
La lista dei modelli e' questa:

PX-V7	89.800 yen	standard MSX 1 con 32 K + P-basic	NTSCJ
PX-7	Sconosciuto	standard MSX 1 con 32 K + P-basic	NTSCJ
PX-7BK	Sconosciuto	standard MSX 1 con 32 K + P-basic	PAL
PX-V60	Sconosciuto	standard MSX 1 con 64K + P-basic	NTSCJ

Sistema ER101 e ancora più in giù l' ER101 + MSX 1

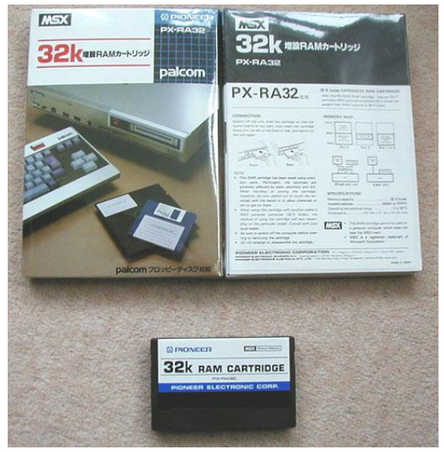
Esisteva anche un' "interfaccia" per usare i giochi su laser disc. Questa interfaccia si chiamava ER101 e il costo era di 49.800 yen. Funzionava solo con gli MSX 1 giapponesi (e nemmeno con tutti) trasformandoli in tutto e per tutto in un sistema Palcom compatibile.
Unici nei del sistema erano il difficile reperimento, la dimensione della memoria di soli 2KB e 16KB video, limite dovuto alla base MSX già esistente con la sua memoria, con questi 2 KB come espansione aggiuntiva.
Ma il grosso problema erano soprattutto le sue dimensioni che rendevano il sistema molto ingombrante rispetto al sistema PALCOM vero.
Il sistema era, come già detto, in standard MSX1 e aveva il "Superimposer" o genlock che lo rendeva utile per lavori di regia e video titolazione oppure per lavori grafici in genere.
La Pioneer ha cosi creato questa "tavoletta grafica" la PX-TB7 venduta con la cartuccia programma per usarla.



Specifiche tecniche

Processore Zilog Z80 con frequenza 3.58 MHz
RAM 32 KB (PX-V7 e PX-7) 64KB (PX-V60)
ROM 48 KB (32 KB BIOS/BASIC + 8 KB P-BASIC)
Processore video TMS 9928 /A
RAM video 16 KB
Modalità video testo Mode 0 : 40 x 24 o Mode 1 : 32 x 24
Modalità video grafica Mode 2: 256 x 192 con 16 colori o Mode 3: 64 x 48 con 16 colori e un massimo di 32 sprites
Colori massimi 16
Chip del Suono AY-3-8910 aveva 3 Canali + rumore bianco, 8 ottave
I/O PORTE
2 joystick
1 slot per le cartucce (PX-7 o PX-V7) o 2 slot per cartucce (PX-V60)
1 porta per il registratore a 1200/2400 baud
1 RGB
1 porta Centronics per la stampante
2 porta composito Video in e Video out
2 porte Audio Stereo out
2 Audio Stereo in
1 porta interfaccia per il lettore laser (Laser Vision) presa DIN a 9 poli
1 porta di controllo lettore presa jack
1 presa per la tastiera
1 uscita per le cuffie (solo PX-V7 e PX-7)
1 porta RF
In pratica seguiva, grossomodo lo standard MSX 1.

Il colore del case dei Palcom era neri o color argento.



Altri accessori Pioneer per la serie MSX erano i seguenti:
PX-RS7 interfaccia RS-232C
PX-RA32 memoria di 32Kb aggiuntivi (cartuccia)
PX-JY7 joystick
PX-JY8 joystick
PX-DR7 registratore

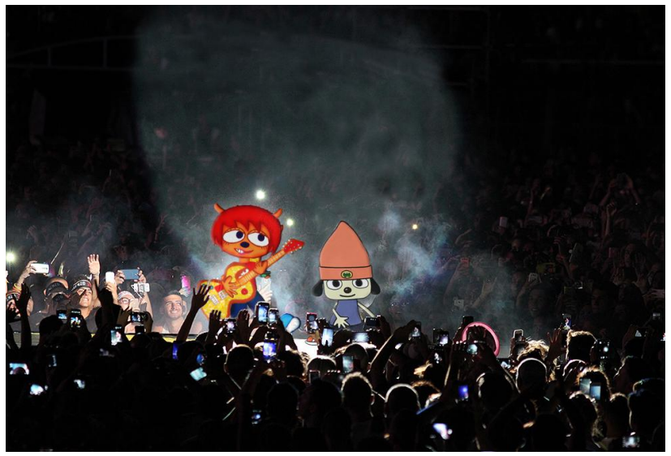
Polaroid Sun

a cura di **Sandro Prete**

Sono anni che non imbraccio la mia fotocamera virtuale e immortalo i nostri cari personaggioni dei videogiochi in viaggio per il mondo. Ci voleva che mio fratello Snake si mettesse a lavorare a questo splendido numero 10 di RHM per farmi ritornare a vestire i panni di Polaroid Sun. Quindi grande spolverata a tutto il materiale, una aggiustatina qua e là e pronti a diventare il lato povero del paparazzo videoludico. Chi sarà finito sotto il mio flash? Scopriamolo insieme. Letsa go!

Ah, le spiagge assolate del Brasile. Cosa c'è di più bello? Ragazze in bikini, sabbia brillante, sole, cielo azzurro e un paesaggio mozzafiato. Lo sanno bene il giovane Sean e l'arrabbiato di defaul Blanka. Eccoli lì, pronti a conquistare il mondo. E mentre Sean si gusta un prelibato cocktail, l'iracondo Blanka ci mostra quanta eleganza può albergare in un uomo (o quello che è). Quanta bellezza!

Come è triste Venezia! Cantava Aznavour. E siccome il gran pirata, fantasma, zombi, demone LeChuck è grande fan del cantante franco/armeno, nonché amante della mestizia, non poteva non fare una capatina convinto di trovare la tristezza a palate (e perché no anche Elaine con Guynrush, ormai sempre in viaggio). Invece si è ritrovato a girare tra i bellissimi vicoli acquosi senza trovare soddisfazione. E mentre il gondoliere fantasma era visibilmente affaticato nel manovrare la gondola, il nostro LeChuck forse forse stava pensando che in fondo chi cazzo gliel'ha fatto fare. Uomo di altri tempi!



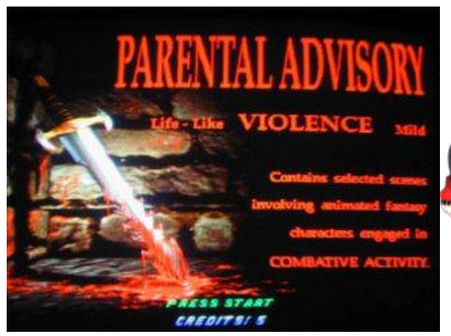
Ero intento a passeggiare sereno e spensierato come un bambino senza meta, quando ad un tratto il mio orecchio ipersonico udì una voce alquanto familiare. Un misto tra Jamiroquai ed Eminem. Cercai di seguire le note chitarrose fino a quando non mi ritrovai davanti una locandina "MilkCan in concerto. Eventissimo!" Una folla in totale visibilio era tutta per loro: Lammy e Parappa! E mentre il cane più famoso del mondo si diletta in una posa di Jacksoniana memoria, La giovane pecora chitarrista si esibisce in un assolo che manco i Van Halen dei bei tempi. I Rolling Stones possono solo accompagnare.

Cho Ren Sha 68k

L'homebrew bullet hell vertical shooter per Sharp X68000 su Win 10

a cura di **Alessio Bianchi**

Sviluppato nel 1995/98 per l'"Arcade-perfect computer" Japan-only che già a partire dal 1987 portava a casa dei benestanti nipponici una potenza visiva paragonabile, sul piano dei videogiochi, a quella degli arcade board **Capcom CPS-1**, Cho Ren Sha 68k è appunto un homebrew shoot'em up a scorrimento verticale "pochi fronzoli & tutta sostanza".
In che senso? Beh... poco ma sicuro che non vi distrarrete ammirando i background, visto che lo sfondo è all'insegna del "minimo indispensabile in parallasse" e non presenta variazioni di sorta. La "sostanza" di Cho Ren Sha 68k è l'azione shoo-otemuppara tutta ritmo e frenesia. Le dinamiche di gioco, infatti, sono molto ben orchestrate e, complice la notevole velocità del gameplay, rendono questo titolo una vera e propria chicca per gli amanti del genere.
Sul piano tecnico non c'è che da elogiare l'ottimo lavoro del programmatore **Koichi Yoshida** (nickname: Famibe no Yosshin) e da rimanere ancora una volta sbalorditi di fronte alle capacità di sprite handling dello **Sharp X68000**. I nemici e i proiettili a video, infatti, raggiungono quantitativi semplicemente industriali e non mancano effetti di rotazione, animazioni modulari multi-sprite, caccia "extra-extra large", tocchi di classe atti ad enfatizzare le esplosioni... e naturalmente un appagante delirio di queste ultime
Assolutamente ottimo anche il fronte sonoro a cura di **Ruzarin "Loser" Kashiwagi**: un generoso e qualitativamente validissimo assortimento di **FM synth** chiptunes energetiche, incalzanti e per lo più gradevolmente orecchiabili in tandem con una manciata di FX nel più puro stile arcade a cavallo tra '80 e '90.
Cho Ren Sha 68k è stato convertito per **Windows 98** nel 2001 e di recente rilasciato gratuitamente anche su **Windows 10 App Store**.
Per quanto riguarda poi la difficoltà, non fatevi spaventare più di tanto dal gameplay che segue e tenete conto che il core hit della vostra navicella è molto piccolo. In altre parole, ai nemici per abbattervi devono colpirvi proprio "in pieno"


PARENTAL ADVISORY
Life-Like VIOLENCE Mild
Contains selected scenes involving animated fantasy characters engaged in COMBATIVE ACTIVITY.
PRESS START
CREDITS: 5

MISSING IN ACTION

Primal Rage 2

a cura di **Sandro Prete**

Dopo un lunghissimo riposo ritorna il **"Chi l'ha visto"** videoludico, un angolo iconografico (?!) dedicato a tutti quei giochi che per cause sovrannaturali non hanno mai avuto il piacere di poterci divertire (o farci bestemmiare). Questa volta **Sunstoppable Holmes** andrà alla ricerca delle tracce del brutale **Primal Rage 2**.

RABBIA PRIMITIVA SCOMPARSA

Primal Rage 2 non è altro che il seguito dell'omonimo picchiaduro ad incontri con grafica digitalizzata a base di dinosauri scapestrati che al tempo ebbe un notevole successo. Atari, sviluppatrice del gioco, convinta di aver creato una saga prolifica iniziò questo sequel cercando di mantenere intatta tutta la violenza tipica dei giochi alla **Mortal Kombat**. Presentato nel **1996** su un cabinato che aveva come base l'hardware della **Playstation**, Primal Rage 2 riproponeva lo stesso stile grafico ma apportava un deciso cambiamento nel roster dei lottatori con i cari (e originali) dinosauri sostituiti dai classici guerrieri umanoidi (forse per seguire la scia di successo di giochi come **Mortal Kombat** e **Killer Instinct**) o meglio dagli Avatar dei defunti dinosauri. Infatti, forse per giustificare un cambiamento così radicale, la storia viene raccontata dopo i combattimenti del primo capitolo dove una meteora aveva estinto la razza umana a favore degli **"Dei della lotta"** cioè i dinosauri.

Purtroppo la meteora in questione non era altro che un uovo di uno strano e potentissimo essere chiamato **Necrosan**, una specie di drago scheletro (presunto ultimo boss che, in pricipio, era anche previsto per il primo Primal Rage) che riuscì a eliminare tutti i gli Dei ed ad imprigionarli in uno stato di sonno profondo. Questi ultimi, prima di cadere nelle grinfie di Necrosan, reincarnarono, prendendo le sembianze di combattenti umanoidi al fine di sconfiggere il malefico drago scheletro e liberarsi dal sonno. Storia originale a parte, di Primal Rage 2 e del suo gameplay si conosce ben poco, sicuramente Atari non avrebbe cambiato molto, riproponendo lo stile del primo episodio riadattato ai nuovi lottatori. Sul fronte tecnico invece il gioco proponeva una grafica molto vicina a **Killer Instinct** della Rare con personaggi digitalizzati e ben animati. Peccato che, come sempre succede per i titoli cancellati, lo sviluppo di Primal Rage 2 andò per le lunghe, addirittura sino al 2003 quando venne presentato al **"California Extreme"** in San Jose, California, un cabinato completo di scheda originale del gioco presubilmente quasi finito. Ma era già troppo tardi, la popolarità di Primal Rage era già scemata da tempo e Atari accortasi che il coin op non avrebbe generato molti introiti (nel 2003 "giravano" videogiochi di ben altro spessore) ne annunciò la cancellazione. In compenso venne pubblicato un libro, **Primal Rage: The Avatars** scritto da **John Vornholt** (autore dei libri su Star Trek) che proponeva e approfondiva il plot narrativo di Primal Rage 2. In più di due personaggi, Necrosan e Slash Fang, furono prodotte le action figure. Curioso è che nei meandri della grande rete è possibile trovare la rom per **MAME** di Primal Rage 2 che però sembra non funzionare.

Disponibile per PC, PS3, XboxLive e Iphone

GAME OVER

THANK YOU FOR PLAYING

CONTINUE?...